POR SOLO 3,50€

REVISTA OFICIAL NINTENDO | Wii U | NINTENDO 3DS

Nº 253 • 3,50€

Nintendo®

¡Novedades!

INAZUMA ELEVEN 3

Fuego Explosivo y Rayo Celeste

The Legend of Zelda THE WIND WAKER HD

Pokémon X Pokémon Y

¡Vívelos a tope!

✓ Las nuevas ediciones, puntuadas

✓ La historia de la saga: Los 151 mejores momentos

Canarias 3,65 €

8 424094 810024 00253

GRATIS 2 PÓSTER POKéMON

Sumario

REVISTA OFICIAL NINTENDO Nº 253



Juan Carlos García

Bienvenidos

Este número marcará un hito en nuestra relación con lectores/compradores/usuarios. Coincidiendo con el lanzamiento de Wii Karaoke U, una aplicación de karaoke exclusiva de eShop, la Revista Oficial te regala un bono para cantar gratis durante 24 horas. No hay mejor forma de celebrar la llegada de juego que va a animar vuestras fiestas y ratos de ocio, invitándoos a disfrutar sus más de 1.500 canciones. El hito es doble: Nintendo estrena una nueva forma de distribuir sus contenidos: Wii Karaoke U se paga por uso, por horas de uso. Está todo explicado en la página 6 de la revista. Y por otro lado, nuestro propio hito: regalarte 4,99 Euros para usarlos en el juego. Haz cuentas, ¡este número es un auténtico regalo!



página **40** Novedad Pokémon X y Pokémon Y. El juego más esperado del año es aún mejor de lo que crees. La revolución Pokémon.



página **46** Novedad. Inazuma Eleven 3. El cierre de la primera trilogía de Inazuma llega a 3DS, y en dos versiones. Así es de bueno.

Póster Doble

Los nuevos Legendarios
Xerneas e Yveltal
Pokémon y personajes
Así es la nueva generación





El equipo de la Revista Oficial





Roberto J. R. Anderson
Reclutando futbolistas para mi Inazuma Japón.



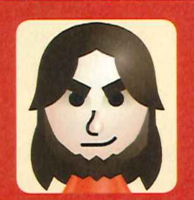
Gustavo Acero
Espero que no cunda el ejemplo de 2DS y sus juegos sí vengan doblados.



Bruno Sol
Aunque se quejen algunos, navegar es lo mejor de Wind Waker.



Borja Abadie
Muy enganchado al Jardín Mii de 3DS. ¡Quiero todas las plantas!



Samuel González
De retiro espiritual en una isla desierta del Gran Mar de Hyrule.

PLANETA NINTENDO

REPORTAJES

NOVEDADES



GUÍA DE COMPRAS

I LOVE NINTENDO

AVANCES

PRÁCTICO



Tu Wii U es Wii KA

Más de 1500 canciones, dos micrófonos, Wii U, tus amigos y tú. Llega Wii Karaoke U, la fiesta de karaoke más divertida y la única con el sello de Joysound. ¡Qué fuerte! Y la Revista Oficial **te regala 24 horas continuadas de juego.**

Bájatelo gratis... ¡y paga por horas!

LA EXPERIENCIA JAPONESA: En Japón, el karaoke se disfruta en salas pequeñas para grupos de amigos. Ahora, Wii Karaoke U convierte el salón de tu casa en ese local de karaoke.

LOS PRECIOS: La aplicación Wii Karaoke U te la bajas gratis de la eShop. Incluye una hora de juego de regalo y acceso a todas las canciones y modos. Después, compras bonos de tiempo: 1 hora (1,99 €), 24 horas continuadas (4,99 €) o un mes (14,99 €). ¡Nosotros te regalamos un bono de 24 horas continuadas por valor de 4,99 €! Por ejemplo, si introduces el código a las 19.00 de hoy, estará activo hasta las 18:59 de mañana.

ahora un Karaoke

RAOKE U™
by JOYSOUND™



¿QUIERES CANTAR
24 HORAS
CONTINUADAS
GRATIS?
Utiliza el código
de la página 83



1



2 3 4



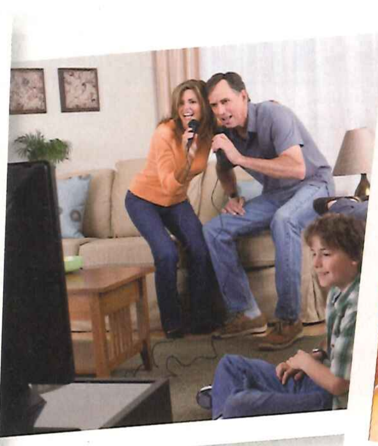
1. EN EL TELEVISOR verás la letra de la canción, a tu Mii cantando y la línea de entonación y ritmo. ¡Cuánto más te acerques a ella mejor será tu puntuación!

2. DOS MICROS... y a cantar. Wii Karaoke U permite cantar en solitario o haciendo duetos. Para que esto sea una auténtica fiesta, puedes usar casi cualquier micrófono compatible USB que tengas por casa. Al ser un juego que te descargas de la eShop no incluye micro, pero quizá tengas alguno compatible. También están los micrófonos oficiales de Wii U (19,95€ cada uno). Eso sí, recuerda que puedes cantar usando el micro incorporado en el Wii U Gamepad.

3. CON 1500 CANCIONES desde el primer día y constantes actualizaciones casi semanalmente, habrá música para todos los gustos: Lady Gaga, clásicos como los Beatles... Son versiones de Joysound, es decir, interpretaciones excelentes. El Wii U Gamepad será tu herramienta para elegir canción con total comodidad.

4. EL MANDO DE Wii se une a la fiesta: mientras dos cantan, otros 4 pueden usar sendos mandos convertidos en instrumentos de percusión.







El Wii U Gamepad, parte de la diversión

EN LOS KARAOKES JAPONESES se usan tabletas táctiles para elegir las canciones. ¡Exactamente igual que en Wii Karaoke U! En el Wii U Gamepad, y usando el control táctil, dispondremos de un buscador inteligente que nos ofrecerá opciones con solo escribir las primeras letras. Podremos buscar por géneros, artistas y estilos de música en un instante. Y al mismo tiempo que otros cantan, elegiremos el siguiente tema o crearemos listas de reproducción.

Monta el espectáculo: tú decides la puesta en escena

UN ARTISTA DE TU TALLA no actúa de cualquier manera. En Wii Karaoke U desbloquearás atuendos y complementos para vestir a tu Mii como una auténtica estrella. Y tu interpretación tendrá lugar donde quieras: una sala de grabación, un teatro, el escenario de un macro-concierto. Estos escenarios serán personalizables: ¡cuánto mejor cantes, más puntos ganarás y más objetos desbloquearás para decorarlos a tu gusto!

Da el cante "a tu manera"

CREARÁS UNA EXPERIENCIA a tu manera. En tu perfil de cantante guardarás tus listas de canciones y artistas favoritos, para acceder a ellas en un instante. Se guardará tu historia como cantante, e incluso podrás modificar opciones totalmente "pro": configurar la sensibilidad del micro, meter efectos como eco...



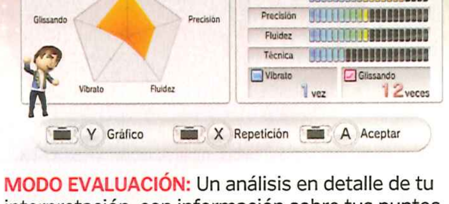




Canta y compite: los modos de juego



MODO NORMAL: Verás tu puntuación al final de la canción, permitiendo que te relajes y te concentres solo en cantar. Puedes usarlo para aprender una nueva canción o probar una nueva técnica de canto.



MODO EVALUACIÓN: Un análisis en detalle de tu interpretación, con información sobre tus puntos fuertes y también tus debilidades: tu técnica, tu fluidez, tu capacidad para la melodía...



MODO RÁNKING: Tu puntuación pasará a un ranking online en el que competirás con otros usuarios de Europa para llegar a ser el mejor intérprete. Cada canción tendrá su propio ránking.



EL 'CANCIONATO': El modo de fiesta definitivo. Hasta 10 personas nos organizamos en dos equipos y ¡a competir para lograr la mayor puntuación! ¡Asegúrate de tener los Miis de todos!

Miiverse: ¡compartiendo la experiencia!

LA INTEGRACIÓN CON MiiVERSE será total, hasta el punto de que podremos sacar instantáneas de cualquier imagen del juego, escribir sobre ella con el stylus y compartirla al instante. En la versión Europea del juego habrá un boletín descargable con información puntual sobre todas las actualizaciones del juego.

Joysound: los reyes del karaoke



JOYSOUND es la mayor empresa de karaoke de Japón, con decenas de locales en todo el archipiélago nipón. Además de fabricar máquinas de karaoke, disponen de, literalmente, cientos de miles de versiones licenciadas de canciones de todos los estilos y países.



Para que pruebes la fiesta del karaoke como nunca imaginaste...

¡CANTA 24 HORAS* GRATIS!

¡REGALAMOS UN BONO POR VALOR DE 4,99€!

El código que regalamos equivale a un bono de 4,99€ para cantar *24 horas continuadas.

Ya has visto de lo que es capaz Wii Karaoke U, el software más purista en juegos de karaoke. Una aplicación con la que experimentarás como nunca la diversión del karaoke como lo hacen los japoneses, en la intimidad de los amigos. Ahora te proponemos que la pruebes totalmente gratis durante 24 horas continuadas* (si, por ejemplo, si lo activas hoy a las 19:00 horas, estará disponible hasta mañana a las 18:59). Sí, como lo oyes. **Un bono valorado en 4,99 Euros, totalmente gratis para ti simplemente por haber comprado la revista**. Ten en cuenta que solo por activar la aplicación tienes derecho a 1 hora gratis de canciones.

Usa el Wii U GamePad como micrófono o píllate los micros oficiales de Nintendo

Afina la voz con más de 1.500 canciones a tu disposición

Con Wii Karaoke U os vais a convertir en las **estrellas del salón de casa**

Potenciado por el sello japonés Joysound



Wii KARAOKE U by JOYSOUND



BUSCA TU CÓDIGO de 24 horas* en la pag. 83



Agenda Nintendo

Entre 7 de octubre y 7 de noviembre, todo lo que puedes desear y comprar :)



Wii Mini + Mario Kart

Compañía Nintendo Género Velocidad

Si eres de los pocos humanos que no tienen una Wii... ¡Nintendo lanza para ti el pack definitivo! Wii mini, el modelo más reciente de Wii, más un mando Wii Plus y el nunchuk, todo en flamante color rojo... y el juego multijugador más impresionante: Mario Kart Wii. Ah, y unos días antes se lanzarán las ediciones Nintendo Select de Super Smash Bros. Brawl, Donkey Kong Country Returns, PokéPark Wii y el mismo Mario Kart Wii.



Wii U / 3DS Sonic Lost World

Compañía SEGA Género Plataformas

El erizo azul vuelve con un juego exclusivo para las plataformas de Nintendo, y no exageramos si decimos que será el Sonic más rápido de tu vida. Recorreremos sus mundos tubulares a toda velocidad, pero aún más vertiginosos serán los enfrentamientos con los Mortíferos Seis, el nuevo grupo de villanos creado por Eggman... ¡que se sublevan contra él! ¿Será posible que Sonic y Eggman trabajen juntos?



Salón del Manga de Barcelona

Entre los días 13 de octubre y 3 de noviembre se celebra en los Palacios 1 y 2 de la Fira Barcelona Montjuic la XIX Edición del Salón de Manga de Barcelona. Una cita imprescindible para los fans del anime y el cómic nipón, que este año contará con invitados como la cantante Aiko Nakato o los autores Shintaro Kago (Shane, Reproducción por Mitosis) y el chino Li Kunwu (Una Vida China), y exposiciones como las dedicadas al Spokon o manga deportivo. Más información en la web www.ficomic.com.



Ganadora del concurso de cosplay purista, con disfraz de Lulu de League of Legends.

Japan Weekend Madrid

El pasado 21 y 22 de septiembre tuvo lugar la séptima edición de Japan Weekend Madrid, un evento centrado en el mundo manganime y la cultura japonesa, pero en el que los videojuegos también tienen su hueco, como se dejaba notar al ver los numerosos cosplays que había sobre ellos.

Este evento ha sido el mayor hasta la fecha realizado en la capital, contando con tres pabellones del Recinto Ferial de Casa de Campo, además de tener el honor de disponer de la presencia de Ryo Horikawa, famoso actor de doblaje japonés que pone voz a Vegeta en Dragon Ball. No fue la única presencia del Universo de Dragon Ball en el evento, pues también había una gran exposición de figuras y de bocetos de la serie que pondría los dientes largos a cualquier fan, así como unas figuras de cartón a tamaño real para poderte sacar fotos con tus personajes favoritos.

En los concursos de cosplay triunfaron los videojuegos, llevándose la victoria los disfraces de League of Legends, Bioshock Infinite o Persona 4. Y, claro, la pasión por los juegos de Nintendo también quedó patente en los disfraces entrenadores Pokémon o de Mario, que eran muy abundantes. Nintendo tuvo su lugar en la zona dedicada a videojuegos, donde se hicieron torneos de Pokémon Blanco y Negro, Mario Kart Wii o Super Smash Bros. Brawl.

También hubo lugar para la música, con conciertos de las japonesas Ange x Ange, del mismísimo Ryo Horikawa o de la aficionada española Haru-chan, siendo esta última ya una habitual de estos eventos en los que siempre consigue animar al público con sus canciones. El cine japonés no se quedó atrás, con continuas proyecciones de películas de anime en versión original subtitulada con las que descansar un rato de los paseos por los numerosos puestos en los que podías encontrar algunos videojuegos ya descatalogados y otras rarezas sólo aptas para los más fanáticos.

HÉROE DE MODA
Número 30

Entrenador Pokémon

Su objetivo: ¡hacerse con todos los Pokémon y completar la Pokédex!

El entrenador Pokémon es el protagonista de todas las ediciones principales de la saga. Su diseño y aspecto cambia en cada entrega, pero en el fondo es un avatar, una simple representación de nosotros mismos. Curiosamente, los protagonistas de los juegos siempre llevan una gorra o accesorio en la cabeza.

Los valores de la amistad, el trabajo en equipo y el esfuerzo son los pilares de un entrenador. Ah, y no siempre son los protagonistas de los juegos: en algunas entregas nos ponemos en la piel de los propios Pokémon: es el caso de las subsagas Mundo Misterioso o Rumble, que ya cuentan con muchas entregas.

EL ENTRENADOR ES UNA REPRESENTACIÓN DEL JUGADOR. O, MEJOR DICHO, DE LO MEJOR DEL JUGADOR: AMISTAD, JUEGO LIMPIO...

Un entrenador empieza a serlo aproximadamente a la edad de 10 años, cuando un Profesor Pokémon le entrega su Pokémon inicial y se embarca en el viaje de su vida. Puede dedicarse a completar la Pokédex, llegar a ser Campeón de la Liga Pokémon o incluso convertirse en uno de sus propios miembros.



ESTÁ DE MODA PORQUE...

Las nuevas ediciones X e Y revolucionan el universo Pokémon y llevan más allá la personalización del entrenador y la interacción con otros entrenadores gracias a **Streetpass y el modo online**. El bombazo del año.

En la serie de anime, Ash Ketchum es una versión más animada del entrenador Rojo original, que ido viajando por todas las regiones. Sin embargo, sólo ha aparecido como tal en Pokémon Puzzle League para N64, aunque en Pokémon Rojo, Azul y Amarillo su nombre es uno de los que podemos escoger por defecto.

¿Eres un chico o una chica? Cristal fue la primera edición en la que pudimos elegir el sexo del protagonista. Desde entonces, siempre se nos da esa posibilidad, que va más allá en X e Y donde personalizaremos nuestro aspecto con nueva ropa y diferentes complementos que nos pondremos durante la aventura.

Entrenadores que han hecho historia



Pokémon Rojo y Azul (Game Boy, 1999)
Rojo inspiró a Ash Ketchum y es el icono de los entrenadores Pokemon.



Pokémon Cristal (Game Boy Color, 2001)
Por primera vez pudimos elegir su sexo, algo que después se ha mantenido.



Pokémon Colosseum (GameCube, 2004)
Un protagonista distinto: Leo, un antiguo ladrón de Pokémon arrepentido.



Super Smash Bros. Brawl (Wii, 2008)
¡Sí, era un personaje jugable! Aunque sus Pokémon peleaban por él...

3DS

MH4 Japón ya caza sus monstruos

Casi dos millones de unidades vendidas en dos días. La fiebre Monster Hunter estalla en 3DS.

En Japón, hablar de Monster Hunter era hablar de la consola PSP. El caza-monstruos de Capcom se reveló como una **gigantesca experiencia de juego social**. Hablando y cazando, la gente invertía horas de juego en parques, cafés y restaurantes, convirtiéndose así en el juego que salvó a la consola de Sony de ser borrada del mapa por Nintendo DS. Quién iba a decir que, años después, la saga iría a parar a Nintendo...

Crónica de un éxito

¿Por qué decidió Capcom pasarse primero a Wii con Monster Hunter Tri, y luego a 3DS y Wii U con Monster Hunter 3 Ultimate? Y, sobre todo, ¿por qué **la entrega más importante de la franquicia, MH4, es exclusiva de 3DS?** Fácil: la saga de más éxito se debía jugar en la consola que más gente tuviese. Sony empezó a perder fuerza en el mercado portátil con el lanzamiento de PSP Go, pero fue la llegada de PSVita lo que convenció a Capcom de buscar un nuevo socio. La nueva máquina no era retrocompatible, y ya que los fans tendrían que comprarse una consola nueva, Capcom apostó por Nintendo, que ofrece retrocompatibilidad de generación en generación y tecnología más que suficiente en 3DS. Así se podía planificar la franquicia a largo plazo.

Algunos pensaron que Capcom se había equivocado. Para Vita se anunció una avalancha de clones de MH, que hacían pensar en ella como plataforma natural para el juego. Pero ninguno de esos clones ha sido capaz de generar esta expectación. Además, muchos futuros compradores de MH4 ya tendrían **Animal Crossing o Tomodachi Collection**, los dos fenómenos en juego social del momento. ¿Adivináis qué?

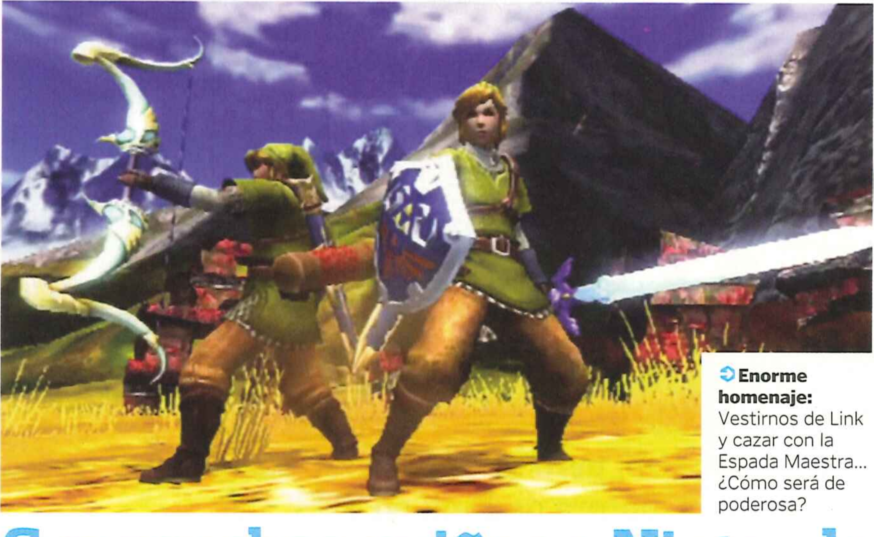


Ordenadas colas formadas por fans para hacerse con el juego, el botón XL Pro y 'goodies' como la guía oficial.





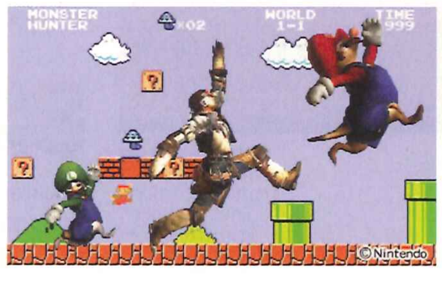
➲ **Es raro volver a encontrarse** con colas de gente esperando por hacerse con un juego. Parece algo del pasado. Hoy un juego debe alcanzar la categoría de fenómeno social para provocar algo así. Que la gente tenga un ansia desesperada por jugarlo. Eso ocurrió con MH4, que además multiplicó las ventas semanales de 3DS.



➲ **Enorme homenaje:** Vestirnos de Link y cazar con la Espada Maestra... ¿Cómo será de poderosa?

Con muchos guiños a Nintendo

Los Felynes, nuestros compañeros de cacería, pueden vestirse con trajes de Mario y Luigi. Y no es el único guiño nintendero que tendrá el juego. Además de unas cartas temáticas especiales, el universo Zelda está muy presente, y podrás disfrazar a tu cazador con el vestuario de Link: túnica verde, escudo hyliano, Espada Maestra, corte de pelo y bumerán. Se conseguirán en misiones descargables de las que aun no se ha confirmado fecha ni precio... y menos en Europa, donde el juego aún no tiene fecha.





DATOS OFICIALES: SEGÚN LAS PRIMERAS INFORMACIONES DE ENTERBRAIN, SE VENDIERON 1.875.000 COPIAS EN SOLO DOS DÍAS. TENEMOS UN RECORD A PUNTO DE SER BATIDO.

Capcom acertó: se vendieron casi dos millones de unidades en solo dos días. Y los jugadores no han quedado defraudados, porque el juego es fabuloso.

¿Qué ofrece MH4?

Nuevos monstruos, armas, estrategia y retos. Puedes escalar con rapidez y saltar acantilados y muros. El terreno presenta diferentes alturas, para que ataques desde arriba y por debajo. También es posible golpear en el aire, derribar a las criaturas de un solo golpe y montarlos al estilo rodeo. Pero ellos también pueden subir por las paredes, de forma que ningún sitio es seguro. Tenemos nuevos compañeros de cacería, los **Felynes**, equipados con armaduras y armas. Y desafíos especiales, los Guild Quests, que se desarrollan en una zona llamada Unknown Woods, donde cazar monstruos y recuperar armas y armaduras raras o especiales: el mapa cambia cada vez que entremos. Cuantos más explores esta zona, mayor será la posibilidad de que aparezcan **monstruos raros**.

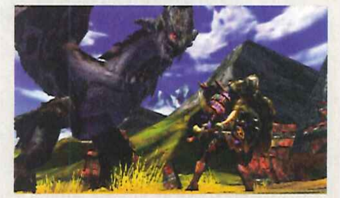
Respecto a las nuevas armas, apuntad el **Bastón Insecto y el Hacha de Carga**. Entre los nuevos monstruos tomad nota del letal **Goa Magara**, con un espectacular ataque aliento de dragón, los escorpiones **Genel Sertas**, el poderoso anfibio **Tetsukabura**, o uno de los últimos que hemos conocido, el solitario y escurridizo **Rajang**, cuyas patas delanteras pueden rasgar rocas como si tal cosa.

Más grande

Nuevas armas, monstruos y posibilidades jugables...

SOCHUKON STAFF

Los bastones insecto serán un nuevo tipo de arma que nos permitirá invocar insectos para atacar a los monstruos y usarlo como una pértiga para dar golpes aéreos o sentarnos sobre ellos.



Goa Magara, un wyvern con aliento de fuego explosivo. Aléjate de sus garras y cuidado si hecha a volar...



El Hacha de Carga será novedad: una espada y un escudo que se fusionarán en un hacha más poderosa.



Otra nueva bestia: Tetsukabura, capaz de cavar túneles y emerger por sorpresa, o lanzar rocas con su mandíbula.



Las Guild Quest se generarán aleatoriamente para cada jugador, y podremos compartirlas por StreetPass.



El modo para cuatro jugadores será local... y online. Ojalá mantenga esta característica en Europa.

10 RAZONES PARA ESPERAR Zelda A Link Between Worlds

En noviembre volveremos a Hyrule en la ansiada secuela de A Link to The Past. Podrían ser 100, pero aquí tienes 10 razones para que no te pierdas la nueva aventura de Link en 3DS.

1 PENSADO POR Y PARA 3DS

¡Es el primer Zelda exclusivo de 3DS! El remake de Ocarina of Time fue una brillante adaptación, pero aquí tenemos el primer Zelda pensado para aprovechar al máximo el hardware de 3DS.

2 HEREDERO DE UN ZELDA GENIAL

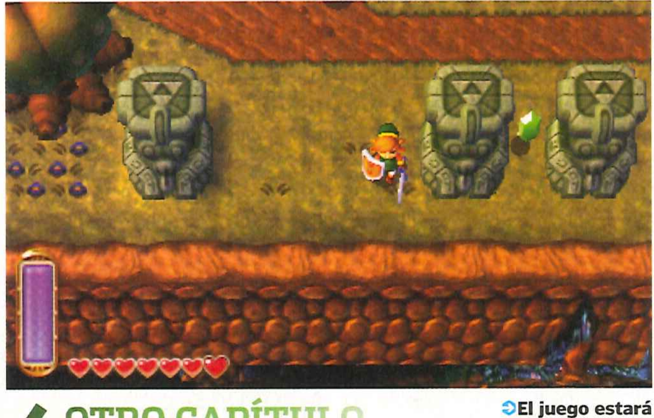
Al mismo tiempo, será una secuela de uno de los mejores juegos de la saga: A Link To The Past (SNES, 1992). El amor por él estará presente en cada momento del juego. No en vano, Eiji Aonuma, el actual productor de los juegos de la saga, ha declarado que el mito de Super Nintendo le demostró el potencial de los videojuegos y fue el título que hizo que él se dedicara al desarrollo.

3 IMAGINACIÓN AL PODER

Sí, recuperará el sabor de los Zelda clásicos, pero con muchas novedades. Ya sabíamos que Link podrá convertirse en un dibujo y desplazarse por las paredes, habilidad que tendrá relación con un misterioso brazalete mágico. Y Aonuma ha prometido muchas mecánicas de juego nuevas, y dice que habrá una sorpresa muy gorda al principio del juego.



Los gráficos y el efecto 3D le convertirán en uno de los juegos más avanzados de 3DS.



El juego estará integrado en la cronología oficial. En concreto, en la llamada Línea Temporal 1, entre A Link To the Past y los Oracle de Game Boy Color.

4 OTRO CAPÍTULO DE LA LEYENDA

Se desarrollará seis generaciones después de A Link to The Past y nos presentará a un nuevo Link. La sombra de Ganondorf estará presente, pero no sabemos si será el villano de la aventura. Y descubriremos qué pasó con los protagonistas del juego de SNES.

5 PORTENTOSOS GRÁFICOS

Los gráficos, tanto escenarios como personajes, estarán modelados en tres dimensiones. A Link to The Past nació en el tiempo de los sprites 2D, pero el Hyrule de este juego será más detallado y las animaciones de los personajes muchísimo más fluidas.

6 EL 3D PERFECTO A 60 FPS

El juego se moverá a 60 fps constantes. ¿Lo notarán tus ojos? Mucho, porque eso garantiza el efecto 3D más estable y profundo que haya mostrado la consola. Aunque Aonuma ha dejado claro que el efecto solo será estético y no influirá en los puzles, será digno de ver.

7 ¡ESCENAS CINEMÁTICAS!

El propio Aonuma ha comentado que la perspectiva cenital se le quedaba pequeña para mostrar ciertos momentos de la historia, así que podremos ver escenas de vídeo con otros ángulos de cámara para potenciar la narración.

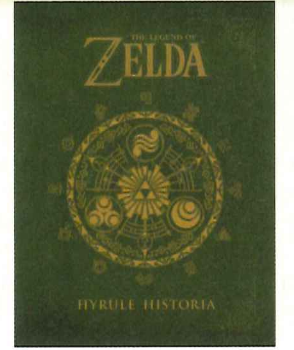
8 DOS MUNDOS POR EXPLORAR

¡Viajaremos al Mundo Oscuro! La versión sombría de Hyrule que visitamos en A Link to the Past estará presente en A Link Between Worlds... pero han pasado 100 años, así que será distinta. Y todo parece indicar que también habrá una Trifuerza Oscura.

9 APRENDER EMOCIONES

La banda sonora del juego será orquestada y emocionará a los fans... muchos de los temas serán revisiones de clásicos que Koji Kondo escribió para A Link to the Past.

10 HYRULE HISTORIA



A finales de año está previsto que Norma Editorial publique Hyrule Historia, el libro definitivo sobre la saga y objeto de deseo de todo fan de Zelda. Pero claro, A Link Between Worlds no está incluido, por ser un juego completamente nuevo que sale en noviembre. ¡Sus aportaciones a la Leyenda las descubrirás jugando!



Primer Contacto

Child of Light

Nos gusta su propuesta gráfica, nos gusta su estilo de RPG japonés, nos gusta que haya sido confirmado para Wii U, nos gusta su guión... ¡pero sale en 2014!

1 Ubi Art Framework

Este motor gráfico, inaugurado con el genial Rayman Origins, permite a los artistas de Ubi trasladar sus dibujos directamente al juego.

2 Rol japonés hecho aquí

El juego es 100% occidental, aunque sigue al dedillo el estilo de los JRPG nipones: combates por turnos, diálogos,...

3 Cooperando

El segundo jugador puede abrir nuevos caminos, ralentizar a los enemigos o desactivar trampas (entre otras), controlando a Igniculus, una especie de hada que acompaña a nuestra heroína Aurora.

4 Pura poesía

Además de un precioso apartado visual que imita la pintura con témperas, todos los diálogos del juego están escritos en verso, en perfectos cuartetos con rima.

4 Detalles



Los Ubisoft Digital Days fueron el escenario elegido por Ubisoft para mostrar por primera vez al mundo una demo del juego. Nosotros viajamos a París para asistir al evento y probar Child of Light en nuestras carnes.



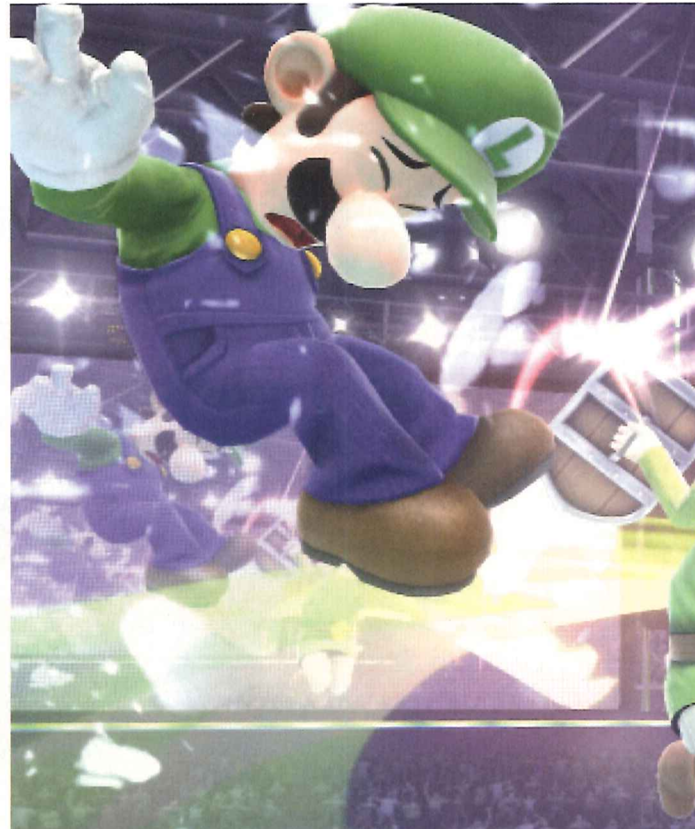
Su creador es el mismo de Far Cry 3, Assassin's Creed, Rayman Origins o ZombiU es el artífice de esta nueva IP. Desde luego, es un gran cambio en su exitosa carrera en Ubi.



Su inspiración principal ha sido Ni No Kuni ya que al autor de Child of Light le encantaba, pero echaba en falta poder jugarlo con su hijo. Otras inspiraciones han sido Chrono Trigger y FF VI.



Otros títulos de Ubisoft para Wii U que pudimos probar durante el evento fueron los esperadísimos Watch_Dogs, Assassin's Creed IV: Black Flag o Just Dance 4. Nos espera una buena avalancha.





Toon Link
¡Vendaval de color verde!

¡Nuevos héroes!

SUPER SMASH BROS. for NINTENDO 3DS / for Wii U™

En 2014 llegará el juego de lucha más esperado del mundo. El anuncio de Peach y Toon Link y las nuevas imágenes disparan la expectación.

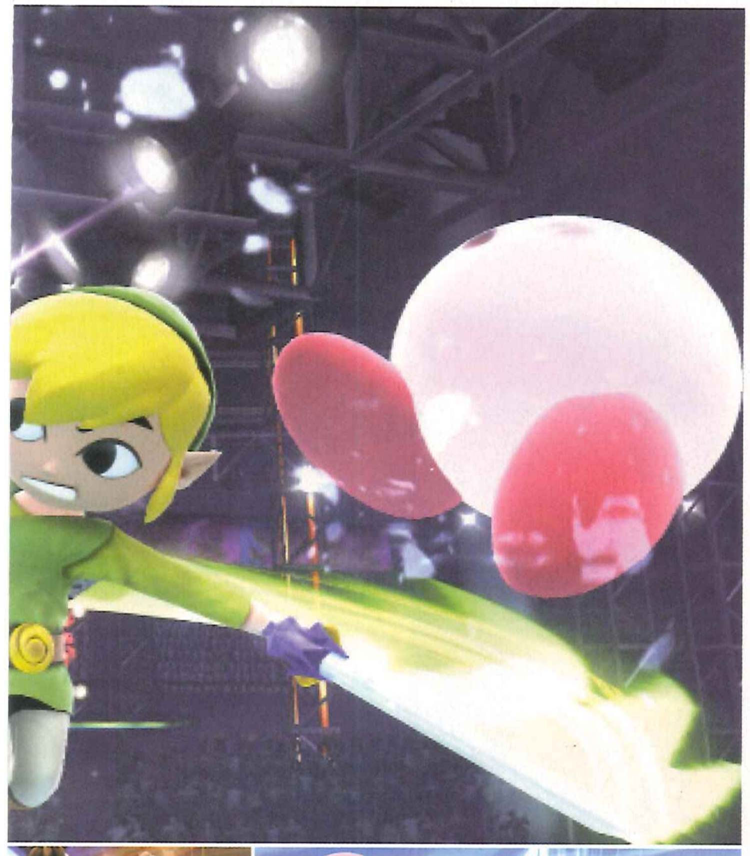
Con Toon Link, la versión animada del Héroe del Tiempo, ya jugamos en SS Bros. Brawl (Wii). Es más rápido que Link y con ataques especiales más contundentes. ¡Uno de los mejores héroes del juego! Y Peach, que debutó en SSB Melee para GameCube, será poco aconsejable para novatos por su escaso peso, ya que lanzarla fuera del escenario será sencillo. Pero gracias a su capacidad de flotar y a ataques como el lanzamiento de verduras, en manos de un jugador experto estará a la altura de los mejores. Por otra parte, las imágenes del nuevo escenario en la Isla Wuhu son... alucinantes. ¡Pelearemos sobre las avionetas de Pilotwings Resort! ¡Menudas vistas!



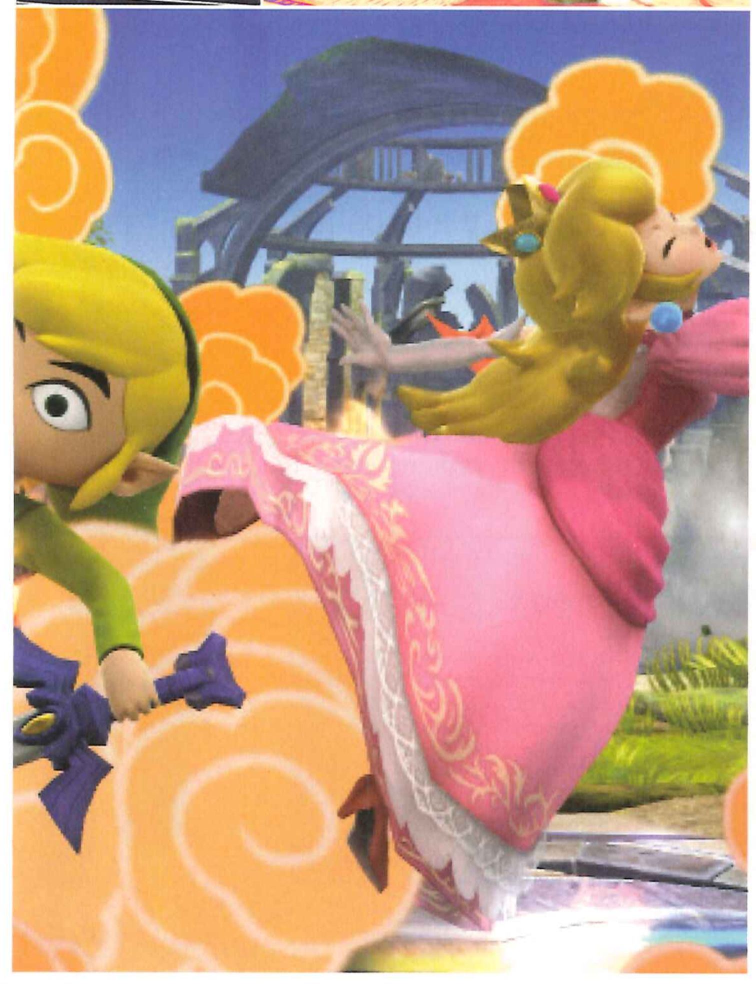
Peach
¡Torbellino vestido de rosa!













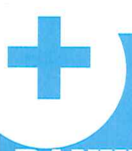




EL NIVEL DE ESPECTÁCULO VA A SUBIR UN 200%, LOS NUEVOS ESCENARIOS SERÁN IMPRESIONANTES







RANKING de luchadores

¡Vota por tu favorito!

Así va la votación en el Facebook de Hobby Consolas. ¡Corre a votar!


1 Link


2 Mega Man


3 Samus Aran


4 Mario


5 Entrenadora Wii Fit


6 Toon Link


7 Donkey Kong


8 Pikachu

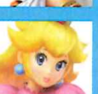

9 Aldeano


10 Fox McCloud


11 Kirby


12 Luigi


13 Pit


14 Peach


15 Bowser


16 Olimar y Pikmin

Wii Fit U Wii Sports Club

La nueva era del fitness

Nintendo vuelve a ponernos en forma llevándonos el ejercicio a casa... y a la calle.

La tabla de equilibrio más vendida del planeta vuelve a ponerse a nuestros pies con Wii Fit U, el programa de ejercicios definitivo que en esta ocasión traspasará las paredes del salón gracias a un accesorio que va a dar que andar: el nuevo **Fit Meter**, cuyas funciones irán más allá de registrar nuestros pasos diarios, que para esto ya está 3DS.

Vuelve el 'entretenamiento'

Este "medidor de actividad" detectará detalles tan precisos como la **intensidad de los pasos** (si caminamos o corremos), la altitud (si subimos escaleras o pendientes) e incluso la presión atmosférica, que se traducirán en **calorías quemadas**. Al llegar a casa, transferiremos esos datos a Wii U mediante los infrarrojos del Gamepad, que se combinará con la Wii Balance Board en algunos de los 19 nuevos entrenamientos y 77 actividades. Entre ellas, habrá yoga, aerobic, tonificación y baile, que incluirá **coreografías de hip-hop y, atención, ¡flamenco!**

La otra gran novedad será la creación de "comunidades Fit" donde poner en común nuestros progresos y compartir trucos con otros usuarios, pero la verdadera sorpresa es que podremos disfrutar de una versión de prueba durante 31 días sin coste alguno, si la descargamos desde el 1 de noviembre hasta el 31 de enero. Wii Fit U saldrá el 6 de diciembre en formato físico y el 1 de febrero en la eShop. Sea cual sea vuestra elección, ya sabéis: más Fit Meter y menos Meter Tripa.

Sigue entrenando en Wii Sports Club





Wii Sports Club es la remasterización en HD de los 5 deportes de Wii Sports (tenis, bolos, golf, béisbol y boxeo) adaptados al control de Wii Plus y al nuevo multijugador online, donde competiremos en clubes de amigos o contra clubes rivales. Cada deporte se podrá jugar durante 24 horas por 1,99€ y sin límites por 9,99€. Tenis y bolos se podrán descargar a partir del 7 de noviembre.







Dos formas de estar en forma

El periférico Fit Meter vendrá incluido en dos packs a gusto del consumidor de calorías, aunque también se venderá por separado. Sólo con tenerlo ya dispondremos de acceso ilimitado a Wii Fit U.

El pack básico incluirá el accesorio Fit Meter más el disco del juego, y estará disponible en tiendas a partir del 6 de diciembre.

Fit Meter se pondrá a la venta el 1 de noviembre en colores verde, rojo y negro. Si te descargas gratis Wii Fit U entre esa fecha y el 31 de enero, y te compras (y usas) el Fit Meter ese periodo, te quedarás el juego para siempre (o sea, solo pagas el Fit Meter).

El pack completo incluirá la Wii Balance Board para aquellos que aún no la tengan, junto al Fit Meter y el disco del juego. La tabla también será compatible con Street View tras una actualización.

Wii FIT U Y Wii SPORTS CLUB OFRECERÁN EL EQUILIBRIO PERFECTO ENTRE EJERCICIO Y DIVERSIÓN PARA MANTENERNOS EN LÍNEA.



La carrera de obstáculos era una de las pruebas más divertidas de Wii Fit, que volverá con más plataformas.



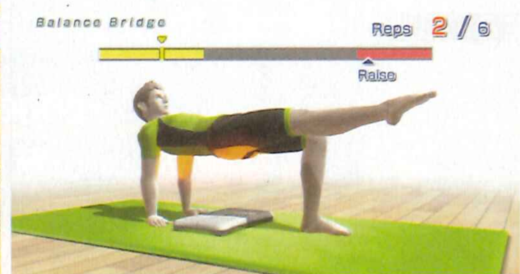
El remo en piragua hará uso del Gamepad, que nos ofrecerá una vista subjetiva de la acción en la pantalla.



Wii Sports Club permitirá chatear con otros jugadores en plena competición mediante mensajes de Miiverse.



El punto de equilibrio volverá a ser el protagonista de actividades tan relajantes como sobrevolar la Isla Wuhu.



Los ejercicios de tonificación para trabajar los músculos incluirán nuevos tipos de posturas y retos físicos.



Los nuevos clubes de Wii Sports Club acogerán partidos amistosos y competitivos con rankings mundiales.

Pokémon ¡Hazte con todos!™

Los 151 mejores momentos de Pokémon

Nos ponemos nostálgicos y repasamos los 151 momentos que nos han hecho más felices en la aventura de Pokémon, incluyendo curiosidades y secretos.

Cronología de Pokémon

La saga de aventuras se estrena en Europa en 1999 con las ediciones Rojo y Azul, pero el primer juego llega a Japón en 1996, bajo los colores Rojo y Verde y el nombre de Pocket Monsters. El primer 'spin-off', Hey You Pikachu, sale para N64 en 1999.

1999



5 de octubre
Pokémon Rojo y Azul

2000



16 de junio
Pokémon Amarillo

2001




6 de abril
Pokémon Oro y Plata





Pokémon Rojo y (Verde) Azul



1 Los primeros juegos
Pokémon Rojo y Azul
La saga ve la luz el 27 de febrero de 1996. Los Pocket Monsters vendieron un millón en su primer año en las Game Boy japonesas.



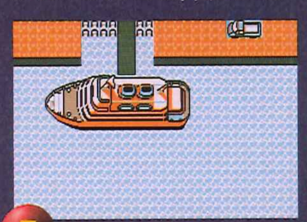
2 Tu primer Pokémon
Pokémon Rojo y Azul
El Profesor Oak te da a elegir entre Charmander (tipo Fuego), Squirtle (tipo Agua) y Bulbasaur (tipo Planta). ¿Cuál escogiste?



3 Recibes la Pokédex
Pokémon Rojo y Azul
El sueño de Oak es completar una enciclopedia electrónica con información de todas las especies Pokémon. ¡Ayúdale!

4 La primera medalla
Pokémon Rojo y Azul
Tu objetivo es obtener las 8 medallas de Gimnasio. La primera medalla te la entrega Brock en Ciudad Plateada.

Pikachu, la estrella incombustible



5 ¿Está Mew?
Pokémon Rojo y Azul
En Isla Canela hay unos diarios sobre Mew. Se rumoreaba que estaba en el camión del SS Anne, pero nadie pudo dar con él.



6 Pokémon es mundial
Pokémon Rojo y Azul
Pokémon llega a Europa en 1999. Se basan en la Edición Azul japonesa posterior, con gráficos y sonido mejorados.



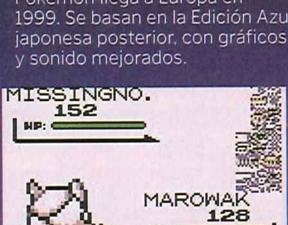


7 De Safari Pokemon
Pokémon Rojo y Azul
En Ciudad Fucsia hay una zona donde los Pokémon viven en relativa libertad hasta que llega un entrenador a capturarlos.

8 La Liga Pokémon
Pokémon Rojo y Azul
Tras las 8 medallas llegas a la Liga Pokémon, donde derrotas al Alto Mando y al Campeón. Y así te registran en el Hall de Fama.



9 Capturando a Mewtwo
Pokémon Rojo y Azul
Tras superar la Liga puedes entrar a la Cueva Celeste. Allí te espera Mewtwo, el más fuerte: ¿reservaste la Master Ball?



10 ¿MissingNo.?
Pokémon Rojo y Azul
Abundaban bugs como MissingNo. e Islas Fallo, pero si experimentabas mucho con ellos el juego se colgaba o borraba.

Pokémon Amarillo

11 El Juego de Pikachu
Pokémon Amarillo
A final de 1998 llega a Japón la Edición Pikachu, un juego más fiel a la serie de anime en la que Pika te sigue a todas partes.



12 Jugando con amigos
Pokémon Amarillo
El Cable Link permite que Pokémon se pueda jugar con amigos: intercambiar Pokémon o retarles a un combate.

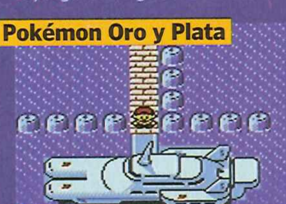


13 Primeros eventos
Pokémon Amarillo
Mew es la excusa ideal para que Nintendo organice los primeros eventos Pokémon. ¡Y te daban un certificado de autenticidad!



14 Y por fin, Mew
Pokémon Amarillo
Pero puedes conseguir a Mew en el juego: tienes que salir volando hacia Ciudad Celeste delante de un entrenador en Ruta 11 y...

Pokémon Oro y Plata



15 La saga continúa
Pokémon Oro y plata
Con la nueva región de Johto, 100 nuevos Pokémon y los tipos Acero y Siniestro, la saga sigue tres años después en Oro y Plata.

16 Recibes el PokéGear
Pokémon Oro y plata
Y con él puedes recibir llamadas de tu madre, Elm y otros entrenadores. Mamá a veces te compra cosas para tu habitación.

17 Criando Pokémon
Pokémon Oro y plata
Si juntas dos Pokémon compatibles en la Guardería salen Huevos. Y nacen Pokémon que heredan algo de sus padres.



18 Neo Team Rocket
Pokémon Oro y plata
El Team Rocket trata de volver a delinquir, vendiendo colas de Slowpoke y provocando la evolución masiva de Magikarp.



Lugia, uno de los Legendarios de las ediciones Oro y Plata

19 Recolecta de Bonguri
Pokémon Oro y plata
En ciertos árboles de Johto puedes recoger Bonguri, con los que César hace Poké Ball artesanales y especializadas.



20 Enigma Unown
Pokémon Oro y plata
Resolviendo puzzles en las Ruinas Alfa encuentras Pokémon con forma de letra. Con ellos completas la UnownDex.



21 El Gyarados Rojo
Pokémon Oro y plata
El Team Rocket provoca la evolución de Magikarp sin cambiar el color de sus escamas. Y sale un Gyarados rojo.



2 de noviembre
Pokémon Cristal

2003



25 de julio
Pokémon Rubí y Zafiro

2004



1 de octubre
Pokémon Rojo Fuego y Verde Hoja

2005



21 de octubre
Pokémon Esmeralda

2007



27 de julio
Pokémon Diamante y Perla



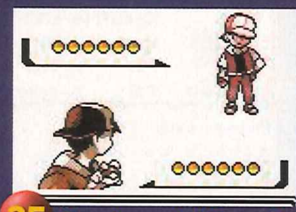
22 Pokémon Variocolor
Pokémon Oro y plata
Gyarados rojo es solo el primer Pokémon de colores alternativos. Ahora 1 de cada 8192 Pokémon puede salirte variocolor.



23 El nuevo Alto Mando
Pokémon Oro y plata
Aunque la Liga Pokémon no se ha movido de su sitio, ahora el Alto Mando son Mento, Koga, Bruno y Karen. El nuevo Campeón: Lance.



24 Volviendo A kanto
Pokémon Oro y plata
Tras derrotar al Alto Mando te dejan visitar Kanto. Allí derrotas a los líderes de Gimnasio y ves qué ha pasado en estos años.



25 Sombras del Pasado
Pokémon Oro y plata
Con las 16 medallas, en la cima de Mt Plateado te espera Rojo, el entrenador más fuerte al que te has enfrentado. Tiene a Pikachu.



26 Ho-Oh o Lugia
Pokémon Oro y plata
Los Legendarios principales son Ho-Oh y Lugia. Puedes capturar a los dos, así que deber elegir en cuál de ellos usar la Master Ball.



Rojo es el entrenador más fuerte al que te has enfrentado

Pokémon Cristal

27 El Pokémon Aurora
Pokémon Cristal
Pokémon Cristal es una tercera versión con algunas mejoras, como la posibilidad de ser entrenadora y la Torre Batalla.

28 Regalos Misteriosos
Pokémon Cristal
A través de los infrarrojos de GBC puedes hacer Regalo Misterioso con otros juegos (5 al día), recibiendo objetos exclusivos.



29 El virus Pokémon
Pokémon Cristal
La enfermera del Centro Pokémon dice que tus Pokémon tienen el PokéRus. Pero es algo bueno: mejora su entrenamiento.



30 GSBall y Celebi
Pokémon Cristal
GameFreak quiso repetir el misterio de Mew con Celebi: creó la GSBall, que podías obtener con un móvil. No salió de Japón.

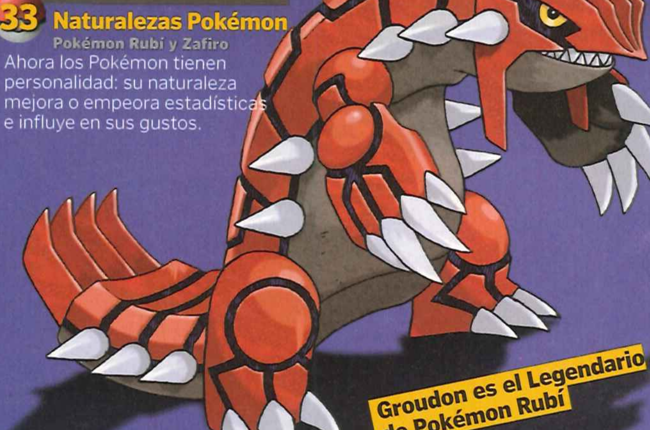


31 El Ditto azul
Pokémon Cristal
Pasa al Gyarados rojo a Roja o Azul, usando Mimético con un Ditto salvaje y luego Transform. El Ditto es azul en Oro y Plata.

32 Hoenn a la vista
Pokémon Rubí y Zafiro
A final de 2002 salen Rubí y Zafiro para GB Advance. Tiene 135 nuevos Pokémon en Hoenn, pero no hay retrocompatibilidad.



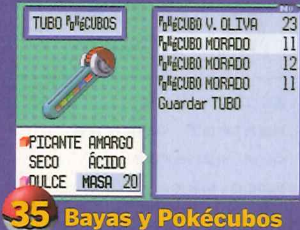
33 Naturalezas Pokémon
Pokémon Rubí y Zafiro
Ahora los Pokémon tienen personalidad: su naturaleza mejora o empeora estadísticas e influye en sus gustos.



Groudon es el Legendario de Pokémon Rubí



34 Habilidades Pokémon
Pokémon Rubí y Zafiro
Hay habilidades que dan ventajas en batalla, como Levitación para ser inmune a Tierra, o Intimidación para bajar el Ataque.



35 Bayas y Pokécubos
Pokémon Rubí y Zafiro
Puedes plantar Bayas en tierra fértil y regarlas. Se equipan para luchar, o se usa la Licuabayas para crear PokéCubos.



36 Concursos Pokémon
Pokémon Rubí y Zafiro
Los PokéCubos ayudan a tu Pokémon en los Concursos, donde además tendrán que ejecutar movimientos con arte.



37 El eReader
Pokémon Rubí y Zafiro
En Japón y EEUU un aparato te permite escanear cartas que desbloquean entrenadores y Bayas secretas en los juegos.



38 Giro estratégico
Pokémon Rubí y Zafiro
Podías sacar a 2 Pokémon en combate. Algunos ataques golpean a ambos rivales y los Pokémon se ayudan entre sí.

39 Tu base secreta
Pokémon Rubí y Zafiro
Con la MT Daño Secreto abres una base secreta en un árbol o colina la decoras. Eso sí, no olvides dónde la has puesto.



40 Ecologismo fanático
Pokémon Rubí y Zafiro
Los malos son el Equipo Aqua y el Equipo Magma, que buscan despertar al Legendario del mar (Kyogre) o la tierra (Groudon).



41 Legendarios a saco
Pokémon Rubí y Zafiro
Se desatan los Legendarios en estas ediciones: Kyogre, Groudon, Rayquaza, Latios, Latias, Jirachi, Deoxys, Regice...

2009
22 de mayo
Pokémon Platino

2010

26 de marzo
Pokémon Heartgold y Soulsilver

2011

4 de marzo
Pokémon Blanca y Negra

2012

11 de octubre
Pokémon Blanca 2 y Negra 2

2013

12 de octubre
Pokémon X e Y



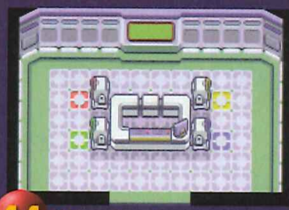
Pokémon Esmeralda



42 Otra tercera versión
Pokémon Esmeralda
Mejora a Rubí y Zafiro unos años después, introduciendo el Frente de Batalla y los tutores de movimientos. ¿Suena a poco?



43 Buceando voy...
Pokémon Esmeralda
Algunos Pokémon no sólo surfean, además pueden usar Buceo para explorar el fondo del mar en busca de Pokémon raros.



44 Mezcla de records
Pokémon Esmeralda
Otra forma de conectar con tus amigos es mezclar récords. Te enteras de sus hazañas por la tv o encuentras su base secreta.



45 El Frente Batalla
Pokémon Esmeralda
En esta zona hay edificios como la Torre Batalla, el Dojo Batalla o el Palacio Batalla donde debes superar batallas complicadas.



46 La isla Espejismo
Pokémon Esmeralda
¿Hoy se ve la Isla Espejismo? Para llegar allí y coger la Baya Lichi, debes ir cambiando de Pokémon y tener suerte.

Pokémon Rojo Fuego y Verde Hoja



47 Primeros remakes
Pokémon Rojo Fuego Verde Hoja
En 2004 salen los remakes de las Ed. Roja y Verde. Podemos revivir las aventuras de Kanto y completar la PokéDex Nacional.

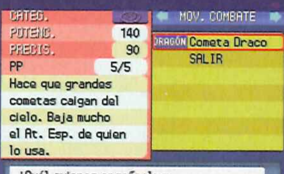


48 Islas Sete
Pokémon Rojo Fuego Verde Hoja
Además de Kanto, en Rojo Fuego y Verde Hoja podemos visitar las Islas Sete, un archipiélago lleno de novedades que descubrir.

Pokémon Diamante y Perla



49 Cuarta generación
Pokémon Diamante y Perla
Trae 107 nuevos Pokémon en la Región de Sinnoh. Y ahora puedes hacerte con todos por internet mediante el GTS.



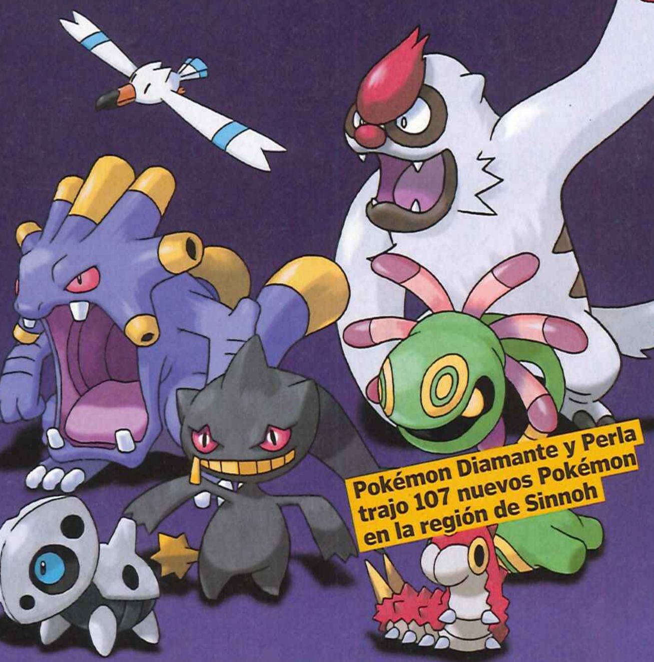
50 ¿Físico o Especial?
Pokémon Diamante y Perla
Giro radical a la estrategia: ahora los movimientos son físicos o especiales independientemente de su tipo.



51 Poké-Reloj
Pokémon Diamante y Perla
La pantalla táctil de la DS es un Poké-Reloj, con funciones útiles como podómetro, calendario, buscabayas, zahorí, equipo, etc.



52 Super Concursos
Pokémon Diamante y Perla
En Ciudad Corazón puedes presentar a tu Pokémon a un concurso donde vestirse, bailar y ejecutar movimientos.





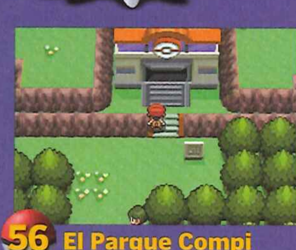
53 La Pokochería
Pokémon Diamante y Perla
Dar Pokochos a partir de Bayas (Ácido, Seco, Dulce, Amargo y Picante) mejora la actuación del Pokémon en el concurso.



54 Equipo Galaxia
Pokémon Diamante y Perla
El equipo villano son científicos que quieren dominar el mundo. Para ello usan a Uxie, Mesprit y Azelf, de los lagos de Sinnoh.



55 Espacio y Tiempo
Pokémon Diamante y Perla
Dialga (o Palkia) despiertan al ser molestados en la cima del Monte Corona, provocando distorsiones en el tiempo o el espacio.



56 El Parque Compi
Pokémon Diamante y Perla
Puedes traerte a tus Pokémon de los juegos de GBA en el Parque Compi, aunque limitado a 6 Pokémon al día.

Pokémon Platino



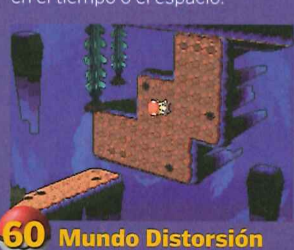
57 Giratina al poder
Pokémon Platino
Nueva tercera versión. En este caso es Giratina el objetivo del Equipo Galaxia, tras el cual se encuentra Handsome.



58 Subsuelo de Sinnoh
Pokémon Platino
Si te va coleccionar piedras raras y fósiles esta es tu zona. Usa el Kit de Exploración para viajar al subsuelo y hacerte con tesoros.



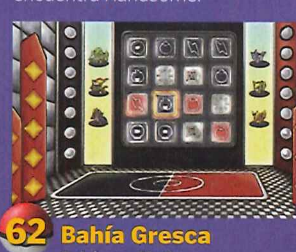
59 El Pokéradar
Pokémon Platino
Si consigues encadenar 40 Pokémon de la misma especie, los siguientes pueden salirte variocolor más fácilmente.



60 Mundo Distorsión
Pokémon Platino
Giratina se encuentra en un mundo donde las dimensiones se tuercen y terminas boca arriba en puzzles imposibles.



61 Nuevas Formas
Pokémon Platino
Tanto Giratina como Shaymin cuentan con nuevas formas: Giratina Forma Origen y Shaymin Forma Cielo.



62 Bahía Gresca
Pokémon Platino
Tras superar la Liga llegas a una zona al norte de Sinnoh con Frente Batalla, zona de descanso y al legendario Heatran.

MÁS JUEGOS

1999



Diciembre
Hey You! Pikachu

2000



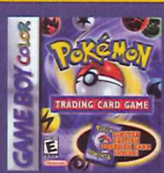
7 de abril
Pokémon Stadium



1 de septiembre
Pokémon Snap



6 de octubre
Pokémon Pinball



8 de diciembre
Pokémon Trading Card Game

2001



16 de marzo
Pokémon Puzzle League



63 Remakes Oro y Plata
Pokémon HeartGold y Soulsilver

La vuelta a Johto y Kanto es una realidad con HeartGold y SoulSilver, recuperan la magia de Oro y Plata con gráficos DS.



64 Tienes compañía
Pokémon HeartGold y Soulsilver

La sorpresa de los remakes es que el primer Pokémon de tu equipo te sigue a todas partes, salvo que esté debilitado.



65 El Pokéthlon
Pokémon HeartGold y Soulsilver

Una nueva zona de Johto donde puedes hacer que tus Pokémon favoritos participen en hasta 10 juegos: relevos, saltos, fútbol...



66 El Pokéwalker
Pokémon HeartGold y Soulsilver

Te permite descargar a un Pokémon del juego y llevártelo de paseo: cuantos más pasos, más objetos y Pokémon ves.



67 Región de Teselia
Pokémon Blanco y Negro

La 5ª generación es en Teselia, una región alejada donde encuentras 156 nuevos Pokémon sin relación con el resto.



68 Equipo Plasma
Pokémon Blanco y Negro

Los malos son el Equipo Plasma, que quieren salvar a los Pokémon del sometimiento a los entrenadores humanos.



69 Sueños Pokémon
Pokémon Blanco y Negro

Con el C-Gear puedes dormir a tu Pokémon para que visite el Dream World, una zona de juegos online donde capturar Pokémon.



70 Ciudad Porcelana
Pokémon Blanco y Negro

Esta es la ciudad más grande conocida en Pokémon hasta la fecha, con calles entre rascacielos y gran uso del 3D.



71 Vueltas en la noria
Pokémon Blanco y Negro

N, ese misterioso entrenador, te revela que lidera el Equipo Plasma mientras vais en la Noria. Sin embargo, no parece malvado.



N, sin duda el personaje más misterioso de Blanco y Negro

72 Musical Pokémon
Pokémon Blanco y Negro

La gran atracción de Ciudad Mayólica: viste a tu Pokémon y haz que haga piruetas mientras sigue el ritmo de la melodía.



73 Metro Batalla
Pokémon Blanco y Negro

En esta zona de batalla vas avanzando vagones mientras derrotas rivales en varios modos de combate.



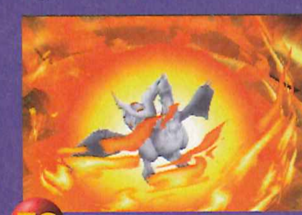
74 Ciclo de estaciones
Pokémon Blanco y Negro

Además del día y la noche, Teselia refleja el paso de las estaciones. Accedes a zonas especiales en invierno u otoño.



75 Batallas Triples
Pokémon Blanco y Negro

Se añaden las nuevas batallas triples y rotatorias para dar otra vuelta de tuerca a los combates. ¡6 Pokémon a la vez en batalla!



76 Héroe de Leyenda
Pokémon Blanco y Negro

La leyenda dice que sólo el héroe puede despertar a Reshiram o Zekrom... Tú y N lo conseguís y peleáis en una batalla épica.



77 Ciudad Cambiante
Pokémon Blanco y Negro

Tras superar la Liga puedes ir a Ciudad Negra o Bosque Blanco, que cambia según te encuentres con amigos que tengan el juego.



78 Los Siete Sabios
Pokémon Blanco y Negro

El último reto es ayudar a Handsome en la captura de los siete Sabios del Equipo Plasma, repartidos por toda Teselia.



79 Doble o Nada
Pokémon Blanco 2 y Negro 2

El concepto 3ª versión cambia: dos nuevas ediciones recorren Teselia con una historia 2 años después de Blanco y Negro.



80 Nexo Recuerdo
Pokémon Blanco 2 y Negro 2

Puedes conectar el juego con tu anterior Blanco o Negro y transmitir datos para desbloquear pequeños eventos.



81 Pokéwood
Pokémon Blanco 2 y Negro 2

Puedes dirigir a tu Pokémon en películas, pero más vale que sigas el guión o serás un desastre en taquilla.



82 Zona nexo
Pokémon Blanco 2 y Negro 2

El C-Gear te permite ir a la Zona Nexo, y jugar a Misiones Festival en tiempo real con tus amigos. Y son retos complicados.



83 Galería Unión
Pokémon Blanco 2 y Negro 2

Esta zona del juego se va llenando de tiendas según te encuentras con gente con el C-Gear o en Dream World.



84 Torneo Mundial
Pokémon Blanco 2 y Negro 2

El PWT congrega a entrenadores legendarios de todas las regiones y los enfrenta en torneos épicos. Tienes que esforzarte para ganar.

2001



8 de junio **Pokémon Puzzle Challenge**



Marzo **Trading Card Game 2**



19 de octubre **Pokémon Stadium 2**

2003

14 de noviembre **Pokémon Pinball Rubí y Zafiro**

2004



2 de abril **Pokémon Channel**



14 de mayo **Pokémon Colosseum**



14 de mayo **Pokémon Box**

2005



8 de noviembre **Pokémon XD**



11 de marzo **Pokémon Das**



85 Colecciona insignias
Pokémon Blanco 2 y Negro 2
Pero sólo completas el juego si coleccionas las 255 Insignias, un reto muy complicado de conseguir si no vives en Japón...



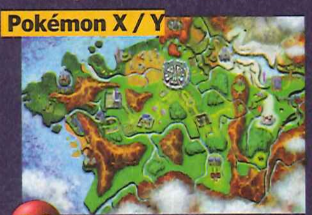
86 Reto continuo
Pokémon Blanco 2 y Negro 2
Game Freak tuvo un día ingenioso cuando decidió que estos entrenadores te retaran cada vez que te cruzas con ellos.



87 Fusión de Pokémon
Pokémon Blanco y Negro 2
Ghechis y Acromo descubren que al fusionar a Kyurem con Reshiram y Zekrom, salen Kyurem Blanco y Kyurem Negro.

La fusión de Reshiram y Zekrom da lugar al imponente Kyurem negro

Pokémon X / Y



88 Generación XY
Pokémon X / Y
La sexta generación llega a 3DS con diseños cell-shading de Pokémon en una nueva región que promete ser enorme.



89 Estreno Mundial
Pokémon X / Y
Pokémon XY son los primeros juegos de Pokémon en salir a la vez en todo el mundo. Todo lo que descubras será nuevo...



90 Pokémon iniciales
Pokémon X / Y
En esta ocasión debes elegir entre Chespin (Planta), Froakie (Agua) o Fennekin (Fuego) al iniciar tu aventura.



91 Nuevo tipo de hada
Pokémon X / Y
Útil contra Dragón, Lucha y Siniestro, pero no contra Veneno y Acero. Lo tienen Sylveon, Xerneas y más Pokémon.



92 Pokérecreo
Pokémon X / Y
Puedes jugar con tus Pokémon, haciéndoles caricias, dándoles pastelitos... Si te cogen cariño mejoran en batalla.



93 Superentrenamiento
Pokémon X / Y
Puedes entrenar con ellos en un simulador. Esto sirve para entrenar sus características y hacerlos más fuertes.



94 Player Search System
Pokémon X / Y
Con el PSS puedes intercambiar datos mediante StreetPass, además de luchar, intercambiar Pokémon, enviar saludos, etc.



95 Nuevas batallas
Pokémon X / Y
Las aéreas sólo las podrán jugar Pokémon que vuelen o leviten, y te pueden salir hordas de varios Pokémon salvajes a la vez.



96 Banco de Pokémon
Pokémon X e Y
Aplicación de 3DS de pago con la que almacenar hasta 3000 Pokémon en Internet, y traerte a tus Pokémon de Blanco y Negro.



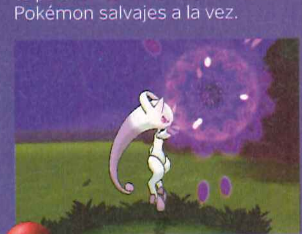
97 Team Flare
Pokémon X / Y
El nuevo equipo villano: lleva una vestimenta de dudoso gusto, y parece que les motiva el dinero. Pero... ¿sólo eso?



98 Nuevos Pokémon
Pokémon X / Y
Más de 100 Pokémon nuevos que descubrir: Pancham, Gogoat, Helioptile, Clauncher, Flabébé, Noivern, Honedge, Dedenne...



99 Xerneas e Yveltal
Pokémon X / Y
Los legendarios Xerneas es de tipo Hada, Yveltal es Siniestro/ Volador. ¿Cuál de los dos te parece más alucinante?



100 Megaevolución
Pokémon X / Y
Algunos evolucionan en batalla y mejoran tipos, estadísticas o habilidad: Absol, Mewtwo, Blaziken, Mawile o Charizard.

Más juegos Pokémon



101 El primer Stadium
Pokémon Stadium
Permite combatir como nunca con los Pokémon evolucionados de Rojo y Verde en N64 gracias al Transfer Pak. Primero, en Japón.



102 Jugando con Pikachu
Hey You Pikachu
Este juego de 1999 para N64 permite interactuar con Pikachu, que reconoce y entiende tu voz. Solo llegó a Japón y EEUU.



103 Cartas en tu GB
Pokémon Trading Card Game
Del juego de cartas físico a la pantalla de Game Boy Color. Vence en todos los clubes y consigue las cartas legendarias.

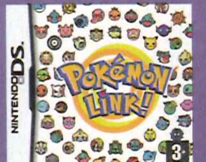


104 Duelo de fotos
Pokémon Snap
Eres un joven fotógrafo y debes retratar a los Pokémon de una isla. Puntúan más los Pokémon raros y las poses divertidas.



105 Estadio Mundial
Pokémon Stadium
¡Por fin llega a todo el mundo! Con los 151 Pokémon en 3D, un buen montón de modos de juego y minijuegos únicos.

2006



5 de mayo
Pokémon Link



10 de noviembre
Mundo Misterioso Equipo Rescate Rojo y Azul

2007



13 de abril
Pokémon Ranger

7 de diciembre
Pokémon Battle Revolution

2008



4 de julio
Mundo Misterioso Exploradores Tiempo y Oscuridad



4 de julio
My Pokémon Ranch


21 de noviembre
Pokémon Ranger Sombras de Almia

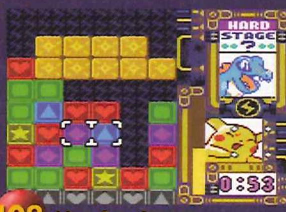
151 Momentos Pokémon



106 ¡Y vibraba!
Pokémon Pinball
Maneja los flippers para capturar y evolucionar los 151 Pokémon en dos tableros distintos, haciendo vibrar tu Game Boy Color.



107 Rompe-cabezas
Pokémon Puzle League
En este juego para N64 tu objetivo es eliminar los bloques de colores antes que tu rival, lanzándole combos.



108 Y más piezas...
Pokémon Puzle Challenge
Para Game Boy Color, y con el espíritu del de N64, en él están los 251 primeros Pokémon (aunque no todos jugables)



109 Nuevos estadios
Pokémon Stadium 2
Un nuevo Stadium compatible con Oro, Plata y los 251 Pokémon, con mejores gráficos, nuevos modos y minijuegos.

110 Nueva baraja
Trading Card Game 2
Aunque no salió de Japón, mejora al anterior juego de TCG en argumento y gráficos, y además incluye nuevas cartas.

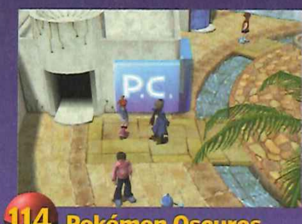
111 Afán coleccionista
Pokémon Box
Además de almacenar hasta 1500 Pokémon de Rubí y Zafiro, podías conseguir Pokémon raros, como Pichu con Surf.



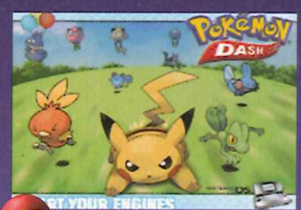
112 TV Pokémon
Pokémon Channel
Ayuda a Pikachu y relaciónate con Pokémon para crear un canal de TV en este juego de GameCube. Al final sale Jirachi.



113 Pobres flippers
Pinball Rubí y Zafiro
Este juego de GBA sigue la dinámica del anterior Pinball, con Pokémon de Rubí y Zafiro y algunos de juegos anteriores.



114 Pokémon Oscuros
Pokémon Colosseum
Mezcla de Stadium y RPG, eres un villano reformado que roba los Pokémon oscuros del equipo malvado con el Poké Cepo.



115 Corre Pikachu Corre
Pokémon Dash
Corre contra otros Pokémon en varios circuitos para ganar todas las copas en tu NDS. Invitado estrella: Munchlax.



116 Lugia oscuro acecha
XD tempestad Oscura
Sigue la historia de Colosseum en GameCube con un nuevo protagonista y su Eevee, que se enfrentan a los malvados Cífer.



117 Y más puzles
Pokémon Link!
Tienes que superar los distintos niveles resolviendo puzzles con ayuda de los Pokémon y la pantalla táctil.



118 Mundo Misterioso
MM Equipo de Rescate
Convertido en Pokémon, ayuda a otros y logra recuperar tu forma humana. Dos versiones: Rojo para GBA y Azul para NDS.



119 Usa el capturador
Pokémon Ranger
En esta serie debes capturar Pokémon haciendo lazadas en la pantalla táctil. Explora Floresta y derrota a los Go-Rock.



120 Pokémon llega a Wii
Pokémon Battle Revolution
Visita Pokétopia con tus Pokémon de Diamante y Perla y descubre los diferentes coliseos. Podías jugar combates online.



121 Otra vez un Pokémon
MM Expl. Tiempo/Oscuridad
Sigue Mundo Misterioso con más Pokémon y una gran historia. Hubo una tercera versión: Exploradores del Cielo.



122 Equipo Pocalux
Ranger Sombras de Almia
Este nuevo Ranger tenía una historia más interesante y la dinámica de captura de Pokémon mejoró mucho.



123 En el rancho
My Pokémon Ranch
Juego para almacenar Pokémon (hasta 1000) para Wii. Ahora los Pokémon interactúan, y puedes conseguir Pokémon raros.



124 La melé Pokémon
Pokémon Rumble
El primer Rumble sale en WiiWare. Mueves a tu Pokémon por distintas zonas mientras derrotas todo lo que sale al paso.



125 Torres de Pokémon
MM Escuadrón de Aventura
En Japón salió un nuevo Mundo Misterioso en WiiWare: podías hacer torres con tus Pokémon e incluso evolucionarlos en batalla.



126 Pikachu y sus amigos
PokéPark Wii
Controlas a Pikachu por el PokéPark mientras hace amigos Pokémon y supera megarretos. Pikachu puede volar o surfear.



127 Pichu y su ukelele
Ranger Trazos de Luz
El tercer Ranger tiene lugar en Oblivia y Pichu siempre te sigue. Ahora puedes trazar Glifos para invocar a Pokémon legendarios.



128 Teclado Pokémon
Aventura entre las teclas
Este juego venía con teclado bluetooth. El objetivo: aprender a teclear rápido mientras superas fases basadas en mecanografía.

2009



20 de Noviembre
Pokémon Rumble



20 de Noviembre
Pokémon Mundo Misterioso Cielo

2010



9 de julio
Poképark Wii

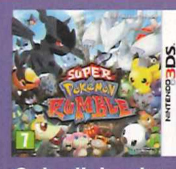


5 de noviembre
Pokémon Ranger Trazos de Luz

2011



7 de junio
Pokédex 3D



2 de diciembre
Super Pokémon Rumble

2012



23 de marzo
PokéPark 2





129 Un Pokémon al día
Pokedex 3D y 3D Pro
La primera app de eShop es una PokéDex con los Pokémon de Teselia en 3D. La versión Pro trae los 649 Pokémon y retos.



130 Melés en 3D
Super Pokémon Rumble
El primer Pokémon para 3DS es otro Rumble. Añade nuevos modos de juego como battle royale, y StreetPass.



131 Mundo de ilusiones
PokéPark 2
Volvemos al PokéPark para investigar la desaparición de Pokémon al Parque de las ilusiones. Nuevos retos.



132 Oda Nobunaga
Pokemon Conquest
Una novedosa manera de mezclar Pokémon y estrategia basada en la serie de juegos Nobunaga's Ambition.



133 Dando vueltas
Radar Pokémon
Esta app usa Realidad Aumentada para capturar Pokémon a tu alrededor. Coge a Tornadus, Thundurus y Landorus.



134 Mazmorras en 3DS
MM Portales al infinito
En el nuevo Mundo Misterioso los gráficos han mejorado mucho, pero la historia ha ido a peor. Puedes usar a otros Pokémon.



135 El primero para Wii U
Rumble U
Wii U estrena nuevo Rumble. Más orientado al multijugador, anticipa la llegada de las figuras con tecnología NFC.

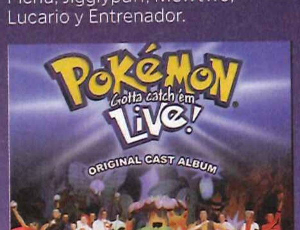
Fenómeno Pokémon



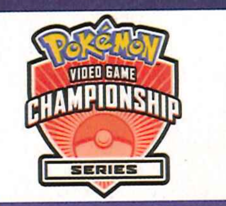
136 Demos de Pokémon
Videojuegos
Pokémon ha tenido varios juegos demo: Meowth's Party, Fishing Rally, demo técnica de Pikachu... ninguno ha llegado a Europa.



137 A por todos
Videojuegos
La serie Smash Bros cuenta con Pokémon entre sus filas: Pikachu, Pichu, Jigglypuff, Mewtwo, Lucario y Entrenador.



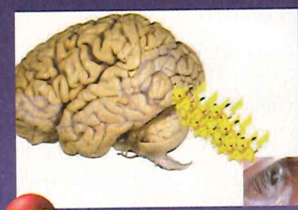
138 Pikachu everywhere
Pokemon Pikachu/Mini
Mini-consolas ideales para cuidar de Pikachu o minijuegos como Pinball, Party, PichuBros, Puzzle, Tetris o la aventura de Togepi.



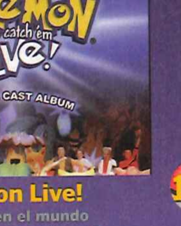
139 Torneos oficiales
VGC Pokémon
Trading cards y videojuegos tienen un evento anual donde se compite por ser el campeón del mundo en Pokémon. Es bestial.



140 Recreativos Pokémon
Battrio y Tretta
Antes Battrio y ahora Tretta son juegos en los que coleccionas fichas de Pokémon para luego usarlas en recreativos de Japón.



141 La Pikachurina
Pokémon en el mundo
Pokémon ha dado nombre a varias cosas en el mundo real, como el gen Pokémon o la proteína Pikachurina.



142 Pokémon Live!
Videojuegos
¿Y si Ash saliera con Misty? Esto es parte del argumento de Pokémon Live!, musical que fue estrenado en el 2000.



143 Aviones Pokémon
Pokémon en el mundo
En Japón hay aviones de la compañía ANA ambientados de Pokémon, incluso en su interior. También hay trenes, coches, etc.



144 Peluches varios
Tiendas Pokémon
El merchandising de Pokémon es infinito: peluches, muñecos, posters, ropa, material escolar, gadgets... la mayoría en Japón.



145 Centro Pokémon
Tiendas Pokémon
En Japón hay tiendas oficiales de Pokémon donde encuentras muchas cosas exclusivas de la serie. El sueño de todo fan.



146 Porygon ataca
Anime
La serie de anime de Pokémon tiene tanta historia como los juegos. La serie original se estrena en abril de 1997



147 Películas Pokémon
Anime
Pokémon tiene varias películas: el 12 de octubre, Clan TV estrena 'Genesect y el despertar de una leyenda' en Clan TV.



148 Pokémon Special
Manga
Entre el manga japonés de Pokémon destaca Pokémon Special, una serie alternativa de Pokémon más madura.



149 Juego de cartas
TCG Pokémon
Otra de los 'patas' de Pokémon es el juego de cartas coleccionables. Hay miles de cartas y estrategias.



150 También por fuera
Consolas
Hay numerosas ediciones especiales de Pokémon para N 64, Game Boy, GBA, DS y 3DS. Ahora salen las especiales XY.

151 El futuro de Pokémon
Pokken fighters
En el Pokémon Game Show mostraron una misteriosa imagen que parece un juego de lucha de Pokémon para WiiU.



3DS XL edición especial XY azul

2013



27 de julio
Pokémon Conquest



21 de septiembre
Aprende con Pokémon Aventura entre las teclas



11 de octubre
Radar Pokémon



8 de noviembre
Pokédex 3D Pro



17 de mayo
Pokémon Mundo Misterioso Portales al Infinito



15 de agosto
Pokémon Rumble U



Skylanders Swap Force

Vuelve la fi

El día 18 de octubre, un nuevo Skylander viene a poner patas arriba el mundo del videojuego. ¿Te faltaba algún detalle por saber?

Llevar Skylanders a un **nuevo nivel de innovación y creatividad** ha sido el objetivo de Activision con esta nueva entrega Swap Force. Refrendar el éxito como fenómeno mundial de la serie, y alzarse sobre la recién estrenada competencia, seguro que también cuenta entre las claves de un lanzamiento que se asoma a Wii U y 3DS el 18 de octubre con ganas de pegar fuerte.

¿Qué te falta aun por saber?

A estas alturas, no demasiado. Te hemos ido desgranando esta historia desde que se dio a conocer, a principios de año. Aunque seguro que todavía te quedan detalles por descubrir. En la parte de la producción, los responsables son Vicarious Visions (Tony Hawk, Guitar Hero, Spider-Man), un equipo de larga trayectoria en videojuegos (desde 1996) cuyo primer trabajo para Skylanders fue la versión 3DS de Spyro's Adventure. En Swap Force firman las versiones de sobremesa (Toys for Bob hacen la portátil) y por tanto las de Wii y Wii U, que son sin duda las más mimadas por la compañía. No en vano hasta ahora el mayor porcentaje en las ventas de Skylanders corresponden a las versiones para consolas Nintendo. .

Vamos a por más datos. ¿Cuántos Skylanders habrá? Agárrate, porque podrás poner sobre el portal de poder

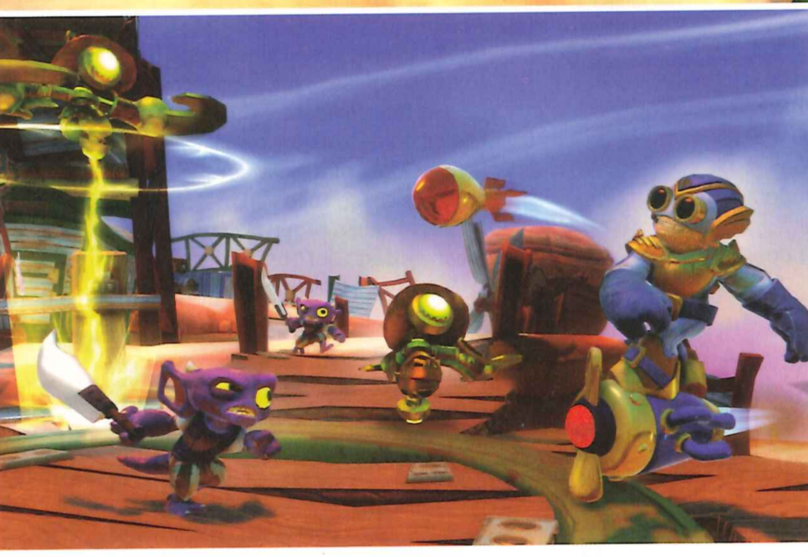


No te lo pierdas
ESPECIAL SKYLANDERS
www.hobbyconsolas.com









ebre

Dark Edition

Distribuida en exclusiva por El Corte Inglés, esta edición incluye: Videojuego, Portal del Poder, 5 figuras exclusivas Dark Edition (Dark Washbuckler, Dark Blast Zone, Dark Stealth Elf, Dark Spyro y Dark Slobbertooth), Mega Poster de personajes, 5 Pegatinas con códigos secretos y 5 Trading Cards.

hasta **134 figuras**, incluidas las de Swap Force, Giants y Spyro's Adventure. La colección Swap Force se compone de **56 personajes**, divididos así: 16 intercambiables, 16 figuras nuevas, 16 de las series 2 y 3 y 8 nuevos personajes Lightcore.

¿Qué es eso de intercambiables? Fácil, que esas 16 figuras intercambian su parte superior e inferior para obtener nuevos poderes y habilidades que les permitan acceder a diferentes zonas o incluso acabar con determinados enemigos. Desmontando cada pieza obtenemos más de 250 posibles combinaciones. Los nombres de los 16 Skylanders intercambiables son Blast Zone, Boom Jet, Doom

Una fiebre que no cesa

Skylanders Spyro's Adventure.
Octubre 2011.
Precio: 45€ (pack Wii)
Versiones Wii/3DS
Se lanzaron inicialmente 32 figuras (3 en el pack starter junto al portal de poder) de 8 clases diferentes.



Skylanders Giants
Octubre 2012.
Precio: 49,95€ (pack Wii U)
Versiones Wii/Wii U/3DS
La colección alcanzó las 48 figuras con 8 gigantes (uno nuevo por cada clase) y 8 nuevos personajes. Se mantienen las clases.



Skylanders Giants vendió más de 500.000 packs de Inicio y Expansión en sus dos primeras semanas a la venta a nivel mundial (NPD Group, GfK, Activision)

A fecha de julio de 2013, la franquicia Skylanders ha generado más de 1.500 millones de dólares en ventas a nivel mundial (NPD Group GfK, Activision, incluyendo figuras y accesorios)

Skylanders como marca presenta más de 120 licencias en más de 75 categorías diferentes (ropa de todo tipo, juegos de mesa, cosas del cole...)



➲Trap Shadow es uno de los Swap Force de Magia, dotado de habilidad sigilo y astucia para las trampas.

➲ Stone, Fire Kraken, Free Ranger, Freeze Blade, Grilla Drilla, Hoot Loop, Magna Charge, Night Shift, Rattle Shake, Rubble Rouser, Spy Rise, Stink Bomb, Trap Shadow y Wash Buckler.

¿Lightcore? Sí, Lightcore. Son Skylanders de luz, que brillan, sin necesidad de pilas, cuando los acercas al Portal de Poder. Pueden brillar diferentes zonas de su cuerpo. Drobot tiene un generador en el lomo, en el caso de Eruptor brilla el interior de su boca, y en Prism Break lo que destacan son los prismas de sus brazos, y en Wham-Shell su maza.

Una de curiosidades

Dejando un poco a un lado el juego, ¿qué tal si os contamos unas cuantas curiosidades sobre el equipo de desarrollo? Por ejemplo, sus juguetes preferidos cuando iban al cole. El de Karthik, fundador de Vicarious Visions, eran los Transformers. Y el de Daniel Nathanielsz, productor ejecutivo de Swap Force, era el cubo de Rubik. Más cosas. El videojuego favorito de Nicholas Ruepp, productor del juego, era Duke Nukem. ¿Y a que no sabéis cuáles eran las asignaturas favoritas de los tres? **Las matemáticas**. De hecho, tener una base sólida en matemáticas es imprescindible, según Nathanielsz, para crear y diseñar juegos.

Falta muy poco para que vuelva a desatarse la fiebre por Skylanders. En cuanto conozcáis a los nuevos personajes que se estrenan en esta entrega, y empecéis a intercambiarlos, no habrá quien les pare. Por si queréis saberlo todo del juego, el mes que viene os esperamos con un especial como nunca imaginasteis.

¿Te suenan sus caras?

Hay un total de 56 figuras Swap Force, y en el juego disfrutaremos de hasta 134, pues es

Roller Brawl
Zoo Lou
Star Strike
Wash Buckler
Blast Zone
Rattle Shake
Magna Charge
Slobber Tooth

Warnado es un Lightcore que domina los secretos del elemento Aire. Y se marea cuando deja de volar.

Slobber Tooth es arisco y testarudo, y no deja de pelear con uñas y dientes contra los esbirros de Kaos.

Ninja Stealth Elf, 'serie 3,' experto en lucha sigilosa. Quiere descubrir el misterio de sus orígenes.

Fire Kraken se unió a los Skylanders tras salvar el Corazón Ardiente y a la isla rodeada de fuego donde nació.

totalmente compatible con las entregas anteriores: Spyro's Adventure y Giants.

Grilla Drilla

Countdown

Free Ranger

Boom Jet

Hoot Loop

Ninja Stealth Elf


Reportaje
LOS CINCO FANTÁSTICOS DE
Wii U™
Además de los bombazos de Nintendo, estos cinco títulos de third-party harán que Wii U termite 2013 en lo más alto.



➲Multijugador brillante. Mientras juegas, otro jugador podrá entrar en tu partida e intentar "hackearte".

■ UBISOFT ■ 21 DE NOVIEMBRE

WATCH_DOGS

ASÍ SERÁ EL **SANDBOX** DEL SIGLO **XXI**

Las ciudades en el futuro cercano estarán controladas por la tecnología pero, ¿hasta que punto no seremos nosotros vulnerables a través de nuestros dispositivos electrónicos? Es más, ¿y si un "hacker" tuviera el poder de acceder a cualquier dispositivo de la ciudad... y controlarlo?

La ciudad a tus pies

El miedo a las nuevas tecnologías será el corazón Watch_Dogs, un sandbox que mezclará acción, conducción y sigilo... y en el que la ciudad de Chicago será nuestra arma. Nos meteremos en la piel de Aiden Pearce, el mejor "hacker" del mundo, un hombre en busca de venganza. Para destruir a aquellos que mataron a su familia, solo necesita un smartphone con el que "hackear" el ctOS, el sistema operativo instalado en todos los ordenadores de Chicago. Así podrá cambiar semáforos, elevar puentes, parar trenes, controlar cámaras de seguridad... Pero su arma más terrible será la información. "Hackeando" los servidores de cada distrito, accederás a los smartphones de sus habitantes. ¿Qué tal descubrir el código de una cuenta bancaria y vaciarla desde el cajero más cercano? Cada misión, cada situación, podrá resolverse de muchas formas distintas, en uno de los juegos más ambiciosos del año.



4 DETALLES

Ubisoft Montreal son los responsables del juego. El estudio estrella de la compañía francesa está detrás de sagas como Prince of Persia o Assassin's Creed. Trabajan en Watch_Dogs desde 2009, y todo indica que aquí empieza una franquicia.

Ubisoft Reflections, el estudio inglés creador de la saga Driver, ha ayudado aportando su experiencia en todo lo relacionado con los 65 coches de Watch_Dogs y su conducción. Y para asesorarse sobre "hackeo", los chicos de Ubi Montreal han contado con Kapersky Labs.



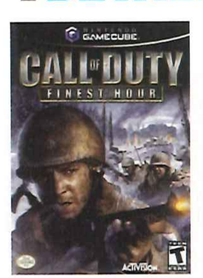
Habrá 5 ediciones de Watch_Dogs. Desde el juego sin contenido adicional a la más lujosa, DEDSEC_ EDITION, con un libro de arte, 4 tarjetas R.A., 3 insignias, la banda sonora original, un mapa de Chicago, una figura de Aiden, DLC... y el juego.



Una intensa vida digital es lo que tiene Watch_Dogs antes de su lanzamiento. Busca en Twitter watchdogsgame y recibirás información y contenido como fondos de escritorio. En Facebook, además de página oficial, ya hay clubs de fans.



4 DETALLES



La saga vuelve a sus creadores, Infinity Ward. Este estudio (los responsables de los dos primeros Call of Duty y de la trilogía Modern Warfare), han contado con la ayuda de Treyach, desarrolladores de la subsaga Black Ops.



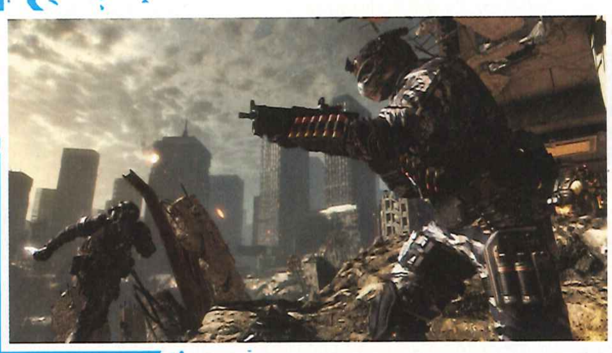
¡Graba tus éxitos!
La edición Prestige de CoD Ghost incluirá una cámara de vídeo para que te la coloques en la cabeza mientras juegas y grabes tus partidas a 1080p. ¡Para que luego cuelgues tus éxitos en Youtube!



El otro fantasma
Los Ghost se parecen mucho a... Ghost, el personaje de los dos primeros Modern Warfare que lleva una calavera dibujada en su pasamontañas. Sin embargo, no hay relación argumental entre CoD Ghost y los Modern Warfare, pero sí un homenaje. El Ghost original se llamaba Simon Riley, y Riley es el nombre del perro del prota de este juego.



La captura de movimientos vuelve a ser en este juego la mejor garantía de animaciones realistas... incluso si eres un perro. ¡Te diseñan un traje especial y todo!





■ ACTIVISION ■ 5 DE NOVIEMBRE

COD GHOST

LA GUERRA **SE LIBRA** EN TERRITORIO **USA**

El shooter por excelencia quiere mantener otro año su reinado con un argumento renovado y su excelente multijugador potenciado con algunos modos nuevos. La historia nos situará en Estados Unidos que, tras ser diezmado por un sabotaje nuclear, ha sido invadido por enemigos "que vienen del sur del Ecuador". Sí, la trama derrochará más patrioterismo que nunca, y sin pizca de sana ironía.

Nuevas formas de morir

El prota pertenece a los Ghost, unidad del ejército USA especializada en infiltración y sigilo. A nuestro lado tendremos al pastor alemán Riley, al que controlaremos directamente. Será sigiloso... y letal cuando salte al cuello de los enemigos. Lo que no cambiará es el gusto por la espectacularidad cinematográfica, con escenas como descensos en rápel por la fachada de un rascacielos o infiltraciones submarinas. Todo, a 60 suaves frames por segundo.

La otra mitad de Call of Duty Ghost será el multijugador. Se mantendrán los 12 jugadores online y a los modos de CoD Black Ops 2 se añadirán nuevos. En Search and Rescue ganará el equipo con un último miembro en pie; resucitarás a un amigo si recuperas la chapa que deja al morir, pero si la coge un rival ya no podrá volver al juego. En Blitz defenderemos puntos del escenario y conquistaremos los del rival. Y en Cranked la velocidad a la que se moverá tu soldado aumentará con cada baja que te anotes, pero si no consigues una nueva baja en poco tiempo, tu personaje explotará.



➲**Multijugador** potenciado con nuevos modos y un modo Historia más espectacular (y más americanada) serán sus bazas.

Los abordajes serán espectaculares... ¿te atreves a intentarlo en medio de una tempestad?

■ UBISOFT ■ 31 DE OCTUBRE

ASSASSIN'S CREED IV

ASESINOS EN EL MAR CARIBE

Black Flag será a Assassin's Creed lo que The Wind Waker fue para Zelda. Como hizo la primera aventura de Toon Link, esta entrega de Assassin's Creed nos presenta el mundo más abierto de la serie, un Mar Caribe vivo, lleno de peligros y con tantísimas cosas que hacer que vas a sentirte como un pirata del siglo XVIII.

Sobre (y bajo) el mar

El pirata inglés Edward Kenway solo busca la fama y la fortuna... pero pronto se cruzará con Los Asesinos y comprenderá que la guerra que luchan contra los Templarios es más importante que su propio beneficio. Así comenzará una aventura con un coprotagonista muy especial: nuestro barco, el Jackdaw, al que iremos mejorando en todos sus aspectos: el velamen, el casco, el armamento y, claro, la tripulación, que conseguiremos reclutándola en las tabernas o liberando prisioneros.

Pero esta será solo una de las muchas posibilidades del juego, la mayoría nuevas en la saga y relacionadas con su marino escenario. Habrá momentos de arponeo que nos servirán para conseguir recursos de los animales, enfrentamientos entre el Jackdaw y fortalezas en tierra, buceo en busca de tesoros y recursos, más de 75 islas no cartografiadas llenas de secretos, 50 puertos y, por supuesto, la acción y el sigilo habituales en la saga. Aventura en estado puro.







3 DETALLES



AC IV se desarrolla décadas antes que Assassin's Creed III, y nos servirá para conocer los orígenes de los protas de ese juego. Edward Kenway es el padre de Haytham Kenway y abuelo de Connors, el prota de ACIII.



¡Ya hay un manga! Las aventuras de Edward están escritas por Takashi Yano y dibujadas por Kendi Oiwa, y se publican en Shueisha's Jump X magazine desde hace ya unos meses. No sabemos si llegarán a España.



5 ediciones, igual que con Watch_Dogs, va a lanzar Ubisoft del juego. La más lujosa será la Black Chets Edition, con una figura de Edward, libro de arte, B.S.O., un mapa, dos litografías, la bandera negra del Jackdow...

4 DETALLES



El guión del juego ha sido supervisado por Geoff Johns, uno de los dos guionistas más importantes de la DC actual (del otro hablamos en el punto de abajo). Su fama se la ganó escribiendo Green Lantern y ahora guioniza la colección de la Liga de la Justicia.



El origen de Batman también se está reescribiendo en los cómics: en la serie Batman, publicada en España por ECC Ediciones, el guionista Scott Snyder nos cuenta como nació el Batman del Nuevo Universo DC. En breve en vuestros quioscos.



El equipo de desarrollo es Warner Bros. Games Montreal, responsables de Batman Arkham City para Wii U. Eso sí, han contado con el apoyo de los creadores de la saga, Rocksteady.



Si reservas el juego recibirás gratis el pack descargable Desafío Deathstroke, con dos mapas de desafío protagonizados por este mercenario, tres trajes para él y la posibilidad de usarlo en el modo 100 a 1.





■ WARNER BROS. ■ 25 DE OCTUBRE

BATMAN ARKHAM ORIGINS

GOTHAM TIENE UN NUEVO VIGILANTE

Alguien vestido de murciélago está asustando a los criminales de Gotham, y eso no le gusta nada a Máscara Negra. Este capo de la mafia ha contratado a los mejores asesinos del mundo para que eliminen al nuevo vigilante. Pobrecillos. Van a enfrentarse a... ¡Batman!

La noche más oscura

Lo que Arkham Origins nos va a ofrecer es lo mismo que disfrutamos el año pasado en Arkham City... pero multiplicado por dos. El juego se desarrollará en una sola noche, la de Navidad, y en una Gotham nevada y el doble de grande que en el anterior juego, porque además del distrito de Arkham habrá otro completamente nuevo. Batman se verá acosado tanto por la policía como por los criminales, además enfrentarse a 8 cazarrecompensas. La batalla con cada uno de ellos será distinta y nos servirá para dominar uno de los aspectos del juego. Por ejemplo, al duelo con Deathstroke solo sobreviviremos dominado el sistema de esquivas y contraataques.

Y la acción será solo una parte de la aventura: seremos maestros del sigilo, mejoraremos nuestros gadgets con puntos de experiencia, realizaremos misiones de busca y captura de villanos como el Sombrerero Loco... Y también estarán el Joker, y Bane, y el comisario Gordon. Y habrá un modo extra llamado 100 a 1 en el que Batman se medirá contra hordas de enemigos... La primera aventura de Batman será la mejor de todas.



➲ **El sistema de combate** será el de Arkham City, pero habrá nuevos enemigos como artistas marciales que nos obligarán a dominarlo.



El Martillo de Thor lanzará rayos... y porrazos. Será el LEGO con poderes más diferenciados por cada personaje.

■ WARNER ■ 15 DE NOVIEMBRE

LEGO MARVEL SUPER HEROES

LA MAYOR **REUNIÓN** DE SUPERHÉROES

Misteriosos ladrillos cósmicos de poder inimaginable han caído en el planeta Tierra. Y el Doctor Doom ha formado una alianza de villanos para recolectarlos: Magneto, Loki, El Duende Verde, Juggernaut, el Hombre de Arena... Hay que impedir que conquisten el mundo, y Nick Furia y sus agentes de S.H.I.E.L.D. van a reunir a los héroes más grandes de la Tierra: Spider-Man, Los Vengadores, los 4 Fantásticos, los X-Men... ¡Hasta Masacre!

Cada héroe con su poder

El escenario principal será Nueva York, un mapa abierto en el que habrá numerosos edificios a los que podremos entrar (como la Torre de los Vengadores, por ejemplo). Y también visitaremos lugares como Asgard o Latveria. El desarrollo será puro LEGO: alternaremos las habilidades de los héroes para resolver los puzles y acceder así a todos los secretos, que serán cientos. Los personajes estarán divididos por clases (por ejemplo, los superfuertes, del doble de tamaño de los normales: Hulk, Coloso, la Cosa, la Mole...) Pero cada héroe estará más personalizado que nunca: desde las redes de Spider-Man a las embestidas del Rino o los ataques elásticos de Mr. Fantástico, cada personaje tendrá toques únicos. Grandes dosis de humor LEGO redondearán una experiencia 100% marvelita.





4 DETALLES

¿El enemigo en casa? Este juego lo produce WB Games, que pertenece al imperio Time Warner, entre otras muchas cosas, propietario de DC Comics. ¿Mezclará algún día un juego a héroes Marvel y DC? En los cómics sí ha pasado.



LEGO Marvel será el juego de Marvel con más personajes jugables hasta la fecha. Otros, como Marvel Ultimate Alliance 2 o Marvel Heroes para PC apenas superan los 25, mientras que en LEGO Marvel habrá más de 100.



¡Stan Lee será jugable! El legendario cocreador del Universo Marvel ya ha tenido su momento de gloria recientemente en el juego The Amazing Spider-Man. En LEGO Marvel tendrá los poderes de Spidey, Mr. Fantástico, Hulk...

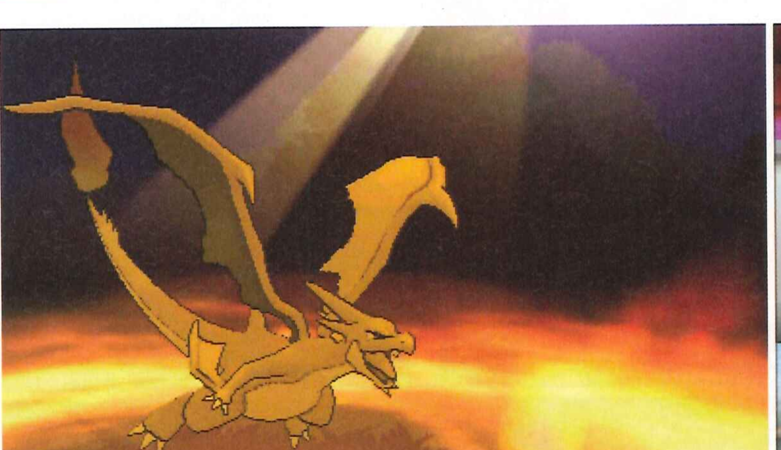


La colección de juguetes LEGO Marvel Super Heroes cuenta con 11 sets protagonizados por Spider-Man, los X-Men y los Vengadores. Además, hay figuras para construir de personajes como Iron Man, Hulk o el Capitán América.

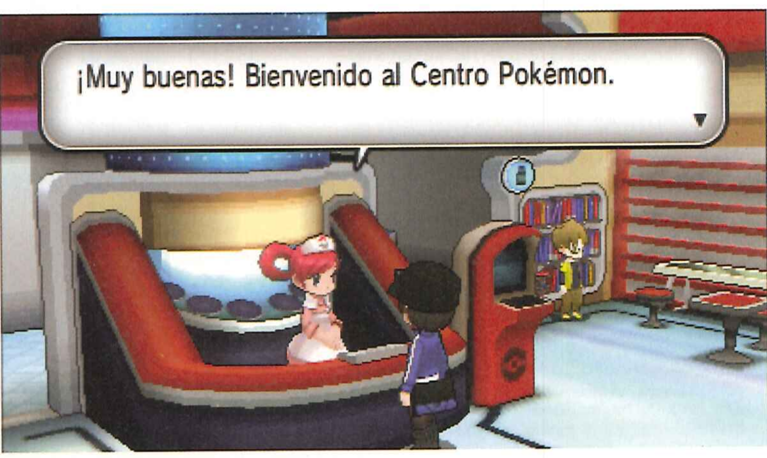
Novedades



La serie principal de Pokémon ha llegado, por fin, a 3DS, y lo hace por la puerta grande. Pokémon X y Pokémon Y salen al mismo tiempo en todo el mundo... y son revolucionarios.



Viejos amigos como Venusaur, Charizard o Blastoise pueden ahora megaevolucionar en combate para obtener mejores características o nuevas habilidades y tipos.



El Centro Pokémon tiene ahora un aspecto increíble. También presenta una tienda donde puedes comprar las típicas pociones y PokéBall.



Mega-evolución

La conexión del Mega-Aro con la Megapiedra correspondiente hará que tu Pokémon alcance un poder hasta ahora inimaginable.

La expectación está por las nubes, y con motivo: se trata de los primeros juegos de Pokémon en **salir a la vez en todo el mundo**. Nada de imágenes en japonés y traducciones cuestionables. De criaturas y funciones que ya conocemos pero que no podemos disfrutar durante meses. Esta vez, todos nosotros descubriremos **una nueva región llena de nuevos Pokémon** desconocidos como si fuéramos unos auténticos exploradores.

Pokémon en 3D... a ratos

La región de **Kalos** no se visita en un par de horas: nos encontramos ante, posiblemente, **la mayor región de Pokémon por ahora conocida**, con zonas enormes llenas de pequeños detalles que descubrir. Y todo, cómo no, con un diseño a la altura de una consola como Nintendo 3DS. Los escenarios son espectaculares en todo momento, con una gran profundidad que compensa con creces la ausencia de efectos 3D. Y es que GameFreak ha llegado a la conclusión de que las 3D molan, pero no siempre. **Pokémon X e Y utiliza las 3D en ocasiones puntuales**, como las batallas o las cuevas. La decisión la explicaba Junichi Masuda, productor ejecutivo de GameFreak, argumentando que la renuncia a las 3D les permitió concentrarse en la belleza de las zonas de Kalos, así como ahorrar batería.

En Pokémon X e Y el encuentro con Pokémon salvajes se convierte en algo de lo más natural, sin apenas transición respecto del escenario. Con cada encuentro, un nuevo Pokémon te



Dos 3DS XL de Pokémon

Hace unos días salieron a la venta dos nuevas consolas con un diseño basado en Xerneas e Yveltal en azul o rojo. Todo un lujo para los fans de Pokémon.



Almacenamiento

El próximo 27 de diciembre podremos disfrutar de una nueva aplicación de eShop de Nintendo 3DS mediante la cual vamos a almacenar hasta 3000 Pokémon en la nube. En el Banco de Pokémon podremos guardar Pokémon desde cualquiera de nuestros juegos (Pokémon X e Y, y gracias al Poké Trasladador, Pokémon Ediciones Blanca, Negra, Blanca 2 y Negra 2) para luego tenerlos fácilmente accesibles entre todos tus juegos. Contará además con sistemas de búsqueda y clasificación para facilitarte la tarea. Se trata de un servicio que cuenta con una cuota anual, y van a controlar más que nunca que no se cuelan Pokémon alterados o fabricados.



Los Pokémon se pueden mover fácilmente entre las 100 cajas.

247/3000	♂♀	Tipo	Naturaleza	Marcar
Pikachu Pikachu	♂	ELÉCTRICO	Alocado	
Ampharos Ampharos	♀	ELÉCTRICO	Plácido	
Helioptile Helioptile	♀	ELÉCTRICO NORMAL	Raro	
Dedenne Dedenne	♂	ELÉCTRICO HADA	Activo	
Magnezone Magnezone	♀	ELÉCTRICO ACERO	Audaz	

Puedes buscar Pokémon por nombre, tipo, naturaleza, marca, etc.

Gimnasio Novarte

El primer Gimnasio está en Ciudad Novarte y se especializa en el tipo Bicho. Al llegar caes en una telaraña gigante por la que sólo puedes andar si los hilos son gordos (de color blanco). En tu camino te salen al paso varios Entrenadores, pero es sencillo llegar al final. Allí te espera la Líder Violeta para retarte a un combate Pokémon. Si la derrotas obtienes la Medalla Insecto, que te permite usar Corte en Kalos.



Los Entrenadores pueden ser evitados a veces, pero es mejor derrotarlos a todos.

Gimnasio Relieve

Necesitarás paciencia para llegar al Gimnasio de Ciudad Relieve. Cuando lo hagas, verás que es un rocódromo de primer nivel en el que para avanzar deberás ir escalando las paredes por las cuatro caras de la gran roca. Arriba del todo está el Líder Lino, especializado como no podía ser de otra manera en los Pokémon de tipo Roca. Si le derrotas obtienes le Medalla Muro y puedes usar Fuerza para mover grandes rocas.



Para escalar basta con que te acerques a la pared para agarrarte. Es muy sencillo.

Gimnasio Yantra

Un poco más adelante, en Ciudad Yantra, está el tercer Gimnasio. Se trata de una enorme pista de patinaje en la que deberás ir cazando a los patinadores para poder acceder a la Líder del Gimnasio en el centro. La Líder Corelia usa Pokémon de tipo Lucha nunca antes vistos que te sorprenderán. Tras derrotarla te entrega la Medalla Lid, con la que te obedecen Pokémon hasta de nivel 50 sin problemas.



La Líder Corelia te revelará más detalles sobre la megaevolución en Torre Maestra.




Poké Recreo: Puedes dar de comer Pokélitos a tu Pokémon. Si luego juegas con él, querrá más. De esta forma potenciarás su amistad y será mejor en los combates.



LOS ROBOTS HINCHABLES son variados y te entrenan el Ataque, la Defensa, la Velocidad, etc.

TIENES UN TIEMPO para marcarle goles al robot mientras evitas sus balonazos.

Superentrenamiento

Otra de las funciones de la pantalla táctil es entrenar las características de tu Pokémon contra robots hinchables.

asombrará, y es que, aunque la mayoría de Pokémon que puedes encontrar en Kalos ya son conocidos de otras regiones, todos ellos van a sorprenderte. **Su diseño cel-shading en 3D**, la forma de moverse y sus ataques están diseñados al detalle por lo que, aunque no sea un Pokémon nuevo, vas a verlo de una manera novedosa y diferente.

Un nuevo desafío

La historia también ha cambiado, aunque lo esencial sigue siendo igual: debes **conseguir las 8 medallas de Gimnasio y superar la Liga Pokémon**. Por el camino, además, el Profesor Ciprés te ha pedido, como siempre, que **completes la Pokédex**. Bueno, las Pokédex, porque Kalos es tan grande que tiene **3 Pokédex** con más de 100 Pokémon cada una.

Pero hay algo que diferencia esta aventura de otras, y es el otro encargo del Profesor: **investigar la megaevolución**. Siempre acompañado de Serena (o Kalm), Beni, Trovato y Xana, irás atravesando Kalos en busca de los secretos de esta misteriosa forma de evolucionar.

Tu relación con los Pokémon también va a cambiar. Hasta ahora, los mandabas al combate y poco más. Ahora **puedes jugar con ellos,** hacerles caricias y ganarte su amistad gracias al Poké Recreo. Esta nueva función cuenta con **diversos minijuegos** con los que agotar a tu Pokémon para luego darle Pokélitos y aumentar su amistad. Y es que ahora **la amistad es fundamental**, puesto que tu Pokémon se beneficia de ella en batalla, por ejemplo ganando más experiencia o haciendo más golpes críticos.



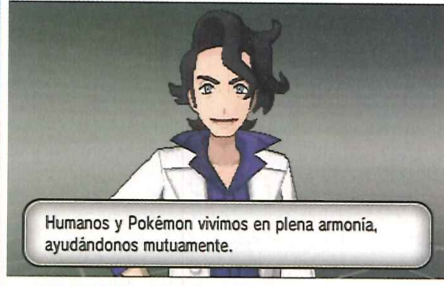
Medidor de esfuerzo

Entrenar a tu Pokémon es ahora más sencillo gracias al medidor de esfuerzo, con el que puedes ver el entrenamiento de las características de cada Pokémon.

LA AMISTAD CON LOS POKÉMON TIENE UN PAPEL ESENCIAL EN POKÉMON X / Y



➲**Para despertar a Snorlax** deberás visitar el Palacio Cénit y conseguir que te dejen la Poké Flauta.



➲**El Profesor Ciprés** te reta a un combate en Ciudad Luminalia. Luego te da a elegir entre Bulbasaur, Charmander o Squirtle.



➲**Tus amigos** Xana, Serena, Beni y Trovato te acompañan durante la aventura mientras exploráis los secretos de Kalos.

Personaliza a tu personaje a tu estilo

Ahora puedes personalizar totalmente a tu personaje: lentillas, ropa variada, corte de pelo, maquillaje... cuando tu personaje esté a la moda también puedes crear un vídeo de presentación para darte a conocer al mundo.







➲**Los Pokémon iniciales** de Kalos son Chespin (tipo Planta), Fennekin (tipo Fuego) y Froakie (tipo Agua). Si los entrenas bien, serán de gran ayuda.

El nivel de mimo que le han dado a esta función se nota en detalles como que puedes quemarte la mano si tocas donde no debes... o peor, **enfadar a tu Pokémon**. Lo que no termina de funcionar del todo bien es imitar los gestos del Pokémon, para lo cual es necesario tener buena luz y que la cámara de Nintendo 3DS te pueda identificar.

Para los jugadores más competitivos, además de los nuevos Pokémon, movimientos y habilidades, la otra gran novedad es **el Superentrenamiento**, un sistema por el que se pueden entrenar fácilmente las características del Pokémon mediante minijuegos. Si lo haces bien, avanzarás más rápidamente en el entreno y ahorrarás tiempo.

Combates de Pokémon

Las novedades competitivas siguen, porque por primera vez en muchos años contamos con **un nuevo tipo de**

LA REGIÓN DE KALOS ES ENORME. DESCUBRIR SUS SECRETOS SE TE HARÁ ETERNO

Pokémon: el tipo Hada. Muchos de los nuevos Pokémon se basan en este nuevo tipo, y algunos otros Pokémon antiguos ganan el tipo Hada, como Azurill y Ralts, y sus respectivas evoluciones. El tipo Hada es especialmente efectivo contra Dragón, al cual es inmune, y contra Lucha y Siniestro, a los que resiste. Sin embargo, pasa lo contrario con los tipos Acero y Veneno, a los cuales es débil y contra los que es poco efectivo.

También encuentras **nuevas formas de combatir**: Los combates aéreos se limitan a Pokémon voladores por lo que➲



➲**Yveltal** es el legendario exclusivo de Pokémon Y; sabemos que sus tipos son Volador y Siniestro.

Ciudad Luminalia

La capital de Kalos es tan grande que puedes perderte. Para evitarlo, el Taxi Luminalia te lleva a cualquier lado, aunque si quieres ir viendo la ciudad siempre puedes usar la Gogoneta, el servicio de transporte que prestan los Gogoat.



Bastión Batalla

Otro sitio importante se encuentra en Ruta 7: el Bastión Batalla. Al llegar te dan el título nobiliario de Barón, y según vayas subiendo en el escalafón te irán apareciendo rivales cada vez más fuertes. Buen sitio para ponerse a prueba.



Xerneas es el legendario exclusivo de Pokémon X; pertenece al nuevo tipo Hada.



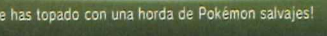
El Palacio Cénit es uno de los lugares más bonitos de Kalos, con un jardín enorme que cuenta con estatuas de Pokémon.

Nuevas formas de combatir

¿Qué se siente al ver una estampida de Tauros? Esta es la sensación que vas a tener en cuanto te salga la primera horda de Pokémon salvajes. Aunque normalmente son de la misma especie, pueden salirte hordas mixtas con Tauros y Miltank. Algunos Pokémon incluso se atacan entre sí, como Zangoose y Seviper.

Otra nueva forma de luchar son los Combates Aéreos. En ellos sólo pueden participar Pokémon de tipo Volador o con habilidad Levitación, así que los tipos Eléctrico y Roca pueden venirte muy bien.











solo unos pocos pueden jugarlas, aunque dan variedad a tu exploración, mientras que **las hordas de Pokémon salvajes**, aunque sorprendentes y ventajosas si tu Pokémon puede atacarlos a todos a la vez, llegan a ser algo cansinas. Menos mal que es fácil huir de ellas.

Megaevolución

Pero la principal novedad, la que más nos ha gustado, es la posibilidad de **megaevolucionar** a algunos de nuestros Pokémon favoritos, como Absol, Mewtwo o Charizard. Para ello deberemos combinar el poder del **Mega-Aro con la Megapiedra** correspondiente a ese Pokémon, como la Charizardita X.

La megaevolución es un evento que **tiene lugar durante la batalla** y nos permite sorprender al rival haciendo que nuestro Pokémon megaevolucione y ataque en el mismo turno. Y la sorpresa no es pequeña: estos Pokémon pueden aumentar algunas de sus características, obtener nuevas habilidades o incluso cambiar de tipo en el mismo turno. En palabras de Junichi Masuda, son **una nueva generación de legendarios**.



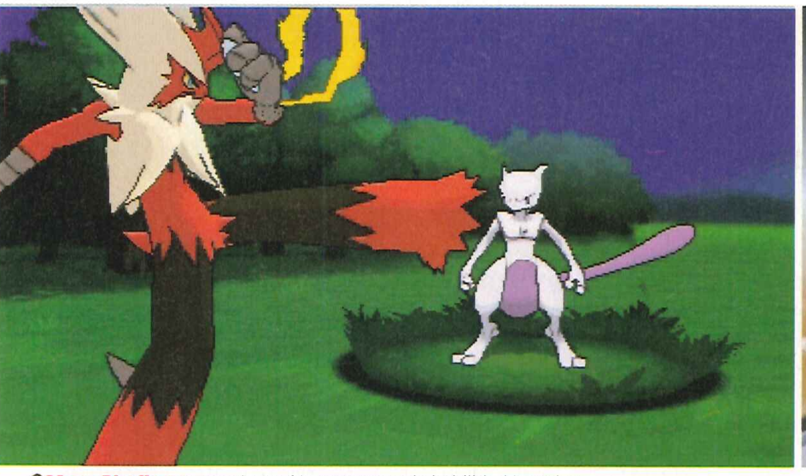
El Mega-Aro

Para dominar la megaevolución deberás conseguir el Mega-Aro y combinarlo con el poder de la Megapiedra que lleva equipada el Pokémon que quieres que se transforme.

Conexión Pokémon

Otro apartado esencial en todo juego de 3DS que se precie es el de la conectividad, y en esto X e Y no se quedan atrás. A las funciones ya conocidas como **el sistema GTS** para obtener Pokémon de cualquier parte del mundo, o la posibilidad de **jugar combates de Pokémon online**, se añaden las esperadas funciones **StreetPass** gracias al nuevo **Player Search System (PSS)**: cualquier jugador

LA MEGAEVOLUCIÓN ES EL HILO DE LA HISTORIA Y UNA DE LAS GRANDES NOVEDADES



Mega Blaziken aumenta su Ataque y gana la habilidad Impulso.

Algunos Pokémon como Vivillon pueden tener distintos colores.

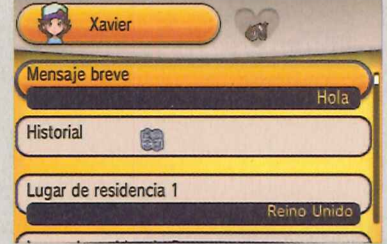


La Pokédex

Uno de los objetivos del juego es completar la Pokédex, que ahora cuenta con tres secciones: Centro, Costa y Montaña.

Player Search System

El nuevo Player Search System (PSS) es la forma de entrar en conexión con tus amigos en Pokémon X e Y. Con el PSS puedes acceder a combates e intercambios online, a noticias del Pokémon Global Link con el Holomisor al GTS... También hay nuevas opciones como enviar saludos, compartir tu vídeo de presentación o incluso puedes realizar un intercambio prodigioso: entregas el Pokémon que quieras y a cambio recibes otro Pokémon de cualquier parte del mundo por sorpresa. Además puedes compartir tus Poderes O con tus amigos para hacerles la vida más fácil en su aventura.



de X e Y con el que te cruces, ya sea en la calle u online, quedará registrado en tu juego. Desde ese momento podrás seguir actualizaciones sobre sus juegos con el Holomisor o compartir ventajas en el juego conocidas como **Poderes O**. El PSS se conecta igualmente mediante SpotPass a Nintendo Network, por lo que podrás recibir avisos de eventos y otra información directamente en los juegos.

¿Y cómo distingues a **tu entrenador** de los de otros jugadores? Muy sencillo: **es totalmente personalizable**, desde el sexo y el color de piel hasta la ropa que lleva, lentillas para los ojos o incluso maquillaje. Para que se note tu personalidad, puedes compartir un vídeo de presentación con tus amigos.

Veredicto final

GameFreak ha dado un gran paso adelante y ha hecho, por fin, lo que sus fans llevaban mucho tiempo pidiéndoles: un juego de Pokémon de la serie principal con una ambientación en 3D trabajada. Es innegable que X e Y cumplen con estas expectativas. Pero lo hacen sin perder la esencia de Pokémon: los elementos tradicionales –los Gimnasios, los combates, la Pokédex– siguen estando ahí pero, lejos de limitarse a poner unos gráficos bonitos, han aprovechado para introducir novedades que han supuesto **una auténtica "megaevolución" de la saga**. Se trata del momento ideal para reengancharse a Pokémon si ya eres un veterano, o para probarlo si nunca lo has jugado.

LOS GRÁFICOS 3D LLEVAN A POKÉMON A UNA NUEVA FRONTERA DE ESTILO Y CALIDAD



Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★★☆
Los diseños de los Pokémon y los combates en 3D son espectaculares. Pero el mapeado es 2D.

Diversión ★★★★
La región de Kalos y la aventura te enganchan durante horas. Y luego tienes mucho más.

Multijugador ★★★★
Ya sea online (GTS, combates) o por StreetPass, jugar a Pokémon X e Y es cosa de muchos.

Duración ★★★★
Vas a necesitar muchas horas para pasarte el juego. ¿Para descubrirlo todo? Cientos de horas.

Lo mejor y lo peor

Combates en 3D, la región de Kalos, las megaevoluciones, el tipo Hada, el Poké Recreo....

Que no haya 3D en escenarios. Y los combates a veces se ralentizan un poco.

Nuestra opinión

Pokémon megaevoluciona en 3D

Los fans de Pokémon tienen por fin con X e Y lo que llevaban años buscando: unos juegos y una región en 3D con un tamaño enorme. Y además también han introducido muchas novedades interesantes a la saga. Megaevolución.

Te gustará...

Más que... ...Y más que



Pokémon ED. Blanca y Ed. Negra 2

Super Pokémon Rumble

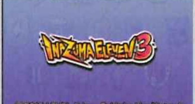
Total







Género **Rol / Fútbol**
Compañía **Level-5**
Jugadores **1-4**
Precio **34,95 €**
nintendo.es



Argumento

Mark Evans y algunos de sus amigos son convocados para representar a Japón en el Fútbol Frontier Internacional, que les enfrentará a países de todo el mundo.



DESCÁRGATE
la galería de pantallas 3D



EL DATO
El juego incluye más de 2200 futbolistas por reclutar y 350 supertécnicas diferentes

Inazuma Eleven 3

Fuego Explosivo / Rayo Celeste

La gran celebración mundial del fútbol de instituto.

Se ha hecho de rogar, pero ya está aquí. Por fin llega a Europa la entrega final de la trilogía original de Inazuma Eleven, la **divertidísima mezcla de fútbol y rol con la que Level-5** (creadores de juegos como El Profesor Layton y Dragon Quest IX) nos deleitó en DS.

Selección japonesa

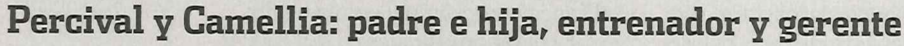
Tras controlar a los jóvenes jugadores del **Instituto Raimon** en anteriores entregas, ahora algunos de ellos junto a antiguos rivales y nuevos personajes forman el **Inazuma Japón**, el equipo protagonista capitaneado por Mark Evans que representa a Japón en el **Fútbol Frontier Internacional, un gran mundial de fútbol juvenil**.

La filosofía de juego de las dos primeras entregas de la serie permanece prácticamente intacta en esta gran aventura, que alterna momentos de **exploración, desarrollo argumental, fichajes,** divertidísimos partidos de 11 contra 11, y las ya clásicas pachangas, que son el equivalente a los combates aleatorios de otros juegos de rol y nos enfrentan a otros futbolistas en breves encuentros de 4 contra 4. Por lo tanto, la **fórmula Inazuma** cuenta con muchos y variados ingredientes, y ya demostró su solidez de conjunto en aquellos títulos de DS que llegaron a la



Figuras de regalo

Si reservaste el juego en las tiendas adheridas a la promoción, te llevarás una de estas figuras exclusivas. Están Mark, Axel, Jude, Jack y Nathan. La 'creme' de Inazuma.



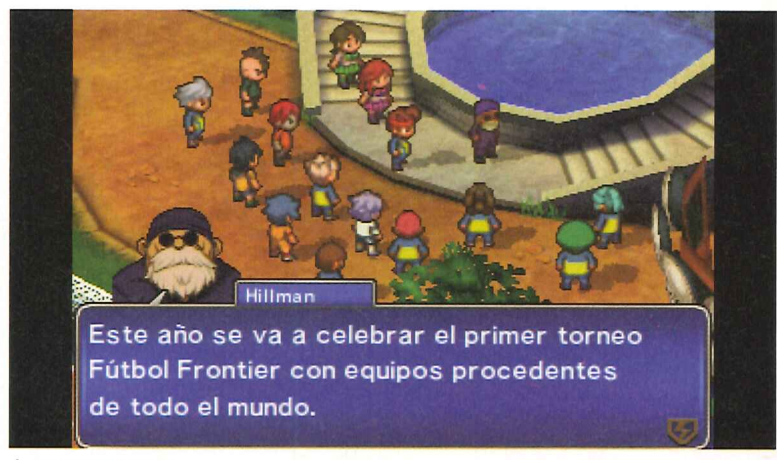
Percival y Camellia: padre e hija, entrenador y gerente

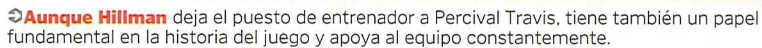
10 años después de un polémico incidente que le obligó a dejar de ser entrenador de fútbol, Percival Travis vuelve al deporte para tomar las riendas del Inazuma Japón. Su hija Camellia, que parece tener un pasado en común con Mark, se une al equipo de gerentes.

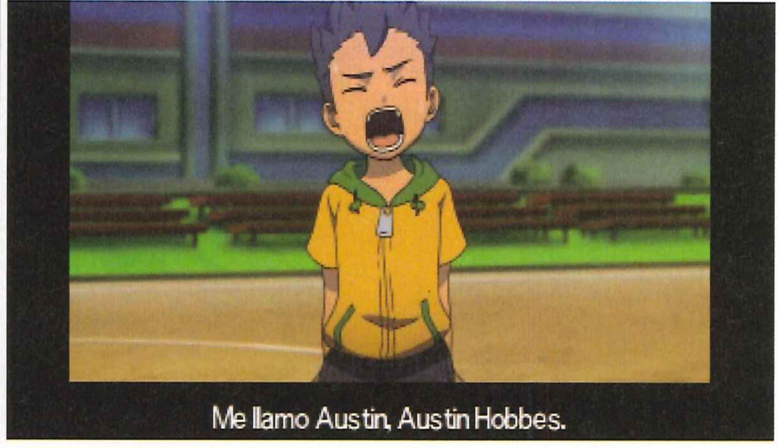









Aunque Hillman deja el puesto de entrenador a Percival Travis, tiene también un papel fundamental en la historia del juego y apoya al equipo constantemente.



El joven Austin Hobbes es un nuevo personaje que forma parte del Inazuma Japón. Es delantero, y tiene un gran potencial que va desarrollando a lo largo del juego.



Partidos táctiles

Aparte de las novedades (supertácticas y tiros en cadena), la jugabilidad es idéntica a anteriores Inazuma.



Inazuma Eleven es una saga con muchos elementos de rol. Cada futbolista tiene sus propios parámetros que suben con cada nivel.



Mientras exploramos los escenarios, a veces aparecen pachangas aleatorias de jugadores que nos desafían.

cima de las listas de ventas en nuestro país y que ofrecieron cientos de horas de entretenimiento a sus jóvenes y apasionados seguidores.

La conclusión de la trilogía

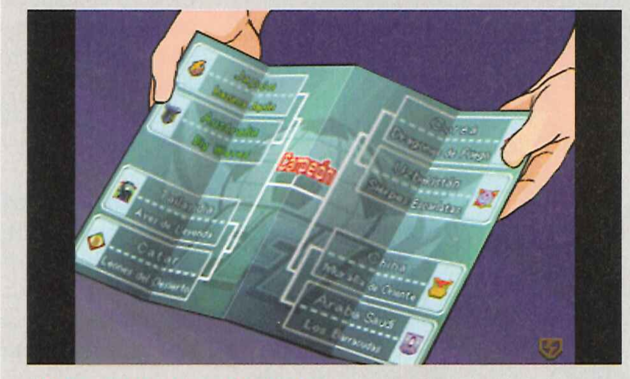
Es probable que los que sigáis en televisión la serie de animación ya conozcáis al dedillo el argumento de este juego, y algunas de las nuevas estrellas que llegan al Inazuma Japón como Austin Hobbes y Archer Hawkins. Tras superar la fase clasificatoria, viajaréis a una localización completamente nueva: **la Isla Liocott**. En este lugar hay varios campos de fútbol con distintas ambientaciones, y antes de cada partido tendréis que abriros camino a base de pachangas para llegar a un nuevo estadio. Además, en la isla visitaréis varias áreas con el albergue y campo de entrenamiento de cada selección, y lo más interesante es que son una especie de **mini-ciudades**

ISLA LIOCOTT ES LA SEDE DE LA FASE FINAL DEL FÚTBOL FRONTIER INTERNACIONAL

construidas para ofrecer una atmósfera similar al país que representan, por lo que seréis testigos de las diferentes características arquitectónicas de cada nación. El área de Japón es, por supuesto, el que más veces visitaréis a lo largo de la historia para hablar con los miembros del equipo técnico y ver entrenar al equipo. Pero, aunque nuestra misión sea defender los colores del país del sol naciente (por algo Level-5, sus creadores, son de allí), eso no impide que podamos reclutar a cracks de cualquier nacionalidad, ¡y ni siquiera tienen que hacerse el

Camino hacia la fase final

Al igual que en los mundiales reales, el Inazuma Japón debe pasar primero una fase de clasificación asiática para obtener su plaza para la fase final. Así, los primeros episodios del juego están centrados en estos partidos iniciales que se disputan en Japón, y tras vencer a tres duros rivales la cosa se pondrá aún más difícil: hay que viajar a la Isla Liocott para jugar la fase final del campeonato.

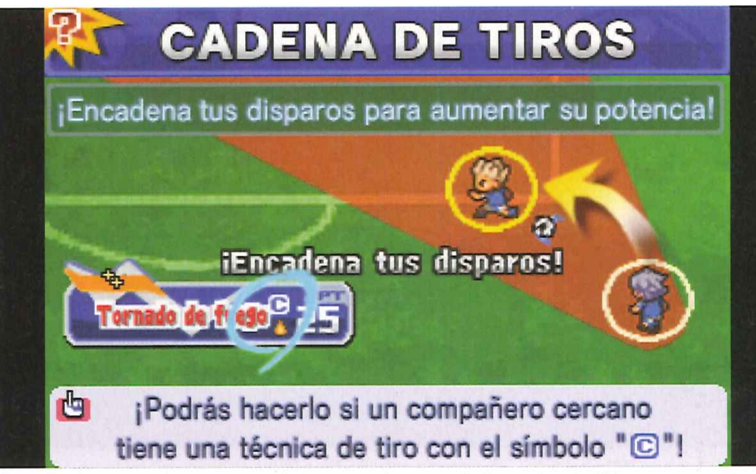


Estos son los emparejamientos de las eliminatorias de la fase de clasificación asiática. Sólo uno obtiene pasaporte para Isla Liocott.





Es posible equipar distintas botas y accesorios para potenciar los parámetros del jugador.



Las cadenas de tiros son una de las pequeñas novedades en los partidos.

Supertácticas

Aunque la jugabilidad de los partidos es prácticamente idéntica a los Inazuma de DS, hay algunas novedades como las supertácticas: al utilizarlas, todo el equipo se compenetra para realizar un movimiento especial colectivo con el que avanzar posiciones en el terreno de juego. A medida que ganéis partidos y os enfrentéis a más equipos, iréis desbloqueando un mayor número de estas supertácticas.



Las supertácticas son útiles para tomar una posición ventajosa en el campo.



LA BARRA DE PT indica los puntos de técnica que le quedan al jugador. Hay que emplearlos bien.

CADA SUPERTÉCNICA cuenta con una animación propia, y las veréis todas en 3D.

Movimientos especiales

Las supertécnicas son uno de los principales elementos de los partidos: las hay de tiro, regate, bloqueo y parada.

pasaporte japonés para jugar en nuestra selección! Además, esta vez el **número de jugadores disponibles es de 2200**, un incremento de 700 con respecto a Inazuma Eleven 2. ¡Casi nada! Eso sí, hay que ir paso a paso: podemos fichar jugadores de los tres equipos a los que nos enfrentamos en la fase de clasificación asiática sólo cuando hayamos llegado a la fase final del mundial, y para reclutar a los futbolistas de esta fase final hay que esperar hasta terminar el juego.

La familia crece

Pero mientras tanto, también hay otros métodos para aumentar nuestra plantilla: tenemos el habitual mapa de contactos, y también unas nuevas máquinas que nos permiten **reclutar jugadores al azar** a cambio de fichas que tenemos que encontrar. Incluso hay muchos personajes que, tras vencerlos en una pachanga, nos piden automáticamente unirse al equipo. Juntar un once titular al gusto de cada usuario sigue siendo uno de los puntos fuertes, y construir el equipazo de vuestros sueños os llevará muchas horas. ¡Además, esta vez hay tantos personajes y tan buenos que cuesta decidirse por unos o por otros! Y es que no sólo os cruzaréis con selecciones juveniles como Os Reis brasileños, capitaneados por Mac Robingo, el Orfeo italiano de Hide Nakata y Paolo Bianchi, o la gran revelación africana de los **Pequeños Gigantes con el portero Hector Helio**, sino que la mayoría de equipos y localizaciones de los antiguos Inazuma también están disponibles. Aunque la historia del



La próxima trilogía

Este ciclo llega a su fin con este título. Los próximos en llegar serán los juegos de la trilogía Inazuma Eleven Go, 10 años posterior cronológicamente.

CONSTRUIR EL EQUIPAZO DE VUESTROS SUEÑOS OS LLEVARÁ MUCHAS HORAS

Fuego explosivo o Rayo Celeste: ¿Cuál elegir?

Ambas son básicamente el mismo juego, pero cuentan con algunas diferencias. Fuego Explosivo incluye secuencias en las que controlamos a Hector Helio, de los africanos Pequeños Gigantes, mientras que en Rayo Celeste tendremos momentos con Paolo Bianchi, del combinado italiano Orfeo. Sin embargo, es posible fichar a ambos en cualquiera de las ediciones. Además, al finalizar el juego podemos enfrentarnos a los demonios del Dark Team en Fuego Explosivo y a los ángeles del Sky Team en Rayo Celeste.







El equipo de Australia, llamado Big Waves, es el primero que se enfrenta al Inazuma Japón en partido oficial. Su capitán es el centrocampista "Dolphin" Hensen.



Hay más de 350 supertécnicas, y muchas de ellas son completamente nuevas. Son lo más espectacular del juego: aquí tenéis a un portero realizando una de parada.

juego se desarrolla principalmente en la Isla Liocott, también es posible recorrer las ciudades de Japón que ya visteis en otras entregas, y a lo largo de todos estos lugares encontraréis diversas cadenas extra de partidos que son el verdadero reto de Inazuma Eleven 3. Mucho después de haberos pasado el juego aún seguiréis tratando de superar los partidos que se os resistan en estas cadenas, y reforzando vuestro equipo con nuevos jugadores que descubriréis.

Ante todo, diversión

Por lo tanto, vais a tener contenidos para pasarlo en grande durante muchos meses. Sin embargo, también debéis tener en cuenta que visualmente está por debajo de otros juegos de 3DS, ya que fue originalmente diseñado para DS, aunque se ha mejorado un poco la nitidez y fluidez de los gráficos para esta adaptación. El efecto 3D, sin embargo, pasa bastante desapercibido. Lo que sí tiene mucho mérito es **cómo han diseñado tal cantidad de personajes de manera tan distinta y satisfactoria**. Y, por otra parte, gracias a tenerlo en 3DS contamos con unas agradables funciones StreetPass que permiten enfrentarse a los equipos de los usuarios con los que nos crucemos. Además, cuenta con opciones habituales como intercambio de jugadores en comunicación local y descarga de personajes adicionales y objetos extra, esta vez a través de SpotPass. Divierte como el que más y dura para siempre.

> LAS CADENAS EXTRA DE PARTIDOS SON EL VERDADERO DESAFÍO DE INAZUMA ELEVEN 3

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★☆☆
Por debajo de lo que puede hacer la 3DS, pero más fluidos y nítidos que en el resto de entregas de DS.

Diversión ★★★★
Jugar estos partidazos y formar un gran equipo a base de fichajes sigue siendo una auténtica pasada

Multijugador ★★★☆
Hay partidos locales e intercambio de jugadores, pero se echa en falta la posibilidad de partidos online.

Duración ★★★★
Unas 25 horas de aventura principal y muchísimas más en cadenas de partidos, fichajes, secretos, etc

Lo mejor y lo peor

Jugabilidad y desarrollo excelentes. Opciones extra. Duración casi ilimitada.

El efecto 3D no se aprovecha. No hay partidos multijugador online.

Nuestra opinión

Te será difícil soltar la consola

Llevamos casi 40 horas y sabemos que acabaremos echándole el doble o el triple. Gráficamente no aprovecha las capacidades de 3DS pero por lo demás es un juegazo, aun sin avanzar demasiado en las mecánicas de la saga.

Te gustará...

Más que... Inazuma Eleven 2 (DS)

Y más que... Inazuma Eleven Strikers (Wii)



Total

87

EL DATO
El original de GC batió el Guinness 2002 de reservas de videojuegos, con 500.000 unidades



Wii U

Género **Aventura RPG**
Compañía **Nintendo**
Jugadores **1**
Precio **59,95 €**
www.nintendo.es

Argumento
El joven Link es testigo de cómo su hermana es secuestrada por un misterioso pajarraco gigante. Será el detonante de una odisea sobre el mar y bajo la tierra.

The Legend of Zelda The Wind Waker HD

El clásico de GC luce mejor que nunca

Hace diez años, Nintendo dejó atónitos a los fans de Zelda con un capítulo diferente a todo lo visto hasta la fecha, tanto a **nivel estético** como en mecánica. The Wind Waker, con sus gráficos cel shading y sus travesías en barco, fue una **propuesta valiente** de Nintendo que muchos usuarios, aún obsesionados con Ocarina of Time, no supieron valorar en su momento. El tiempo ha sabido colocar a esta **obra maestra** en el sitio que le corresponde, y por eso estamos exultantes ante la oportunidad de recuperarlo para las nuevas generaciones (y los mitómanos del original, claro) en un **port HD para Wii U** que va más allá del mero lifting gráfico.

Mágico mundo de colores

Lógicamente, lo primero que llama la atención de The Wind Waker HD son sus **gráficos a 1080p**. El salto del formato de pantalla 4:3 del original de GameCube a los 16:9 de Wii U es sencillamente espectacular, con **texturas mejoradas y un nuevo motor de iluminación**, que ha levantado cierta polémica entre los fans más puristas. Es imposible no enamorarse del diseño de los personajes (no sólo de Link, sino de enemigos como los Moblin o el propio Ganondorf) o la manera en que el día da paso a la noche mientras **surcamos el mar** que separa las diferentes islas que componen el escena-

Aprovechando el Gamepad al máximo

Además de jugar directamente desde el mando, sin necesitar el TV, podrás usar la pantalla táctil para gestionar el menú de objetos y armas (sin pausar la acción), así como seguir la posición del barco dentro del mapa, o de Link (y de los cofres) en el interior de las mazmorras.

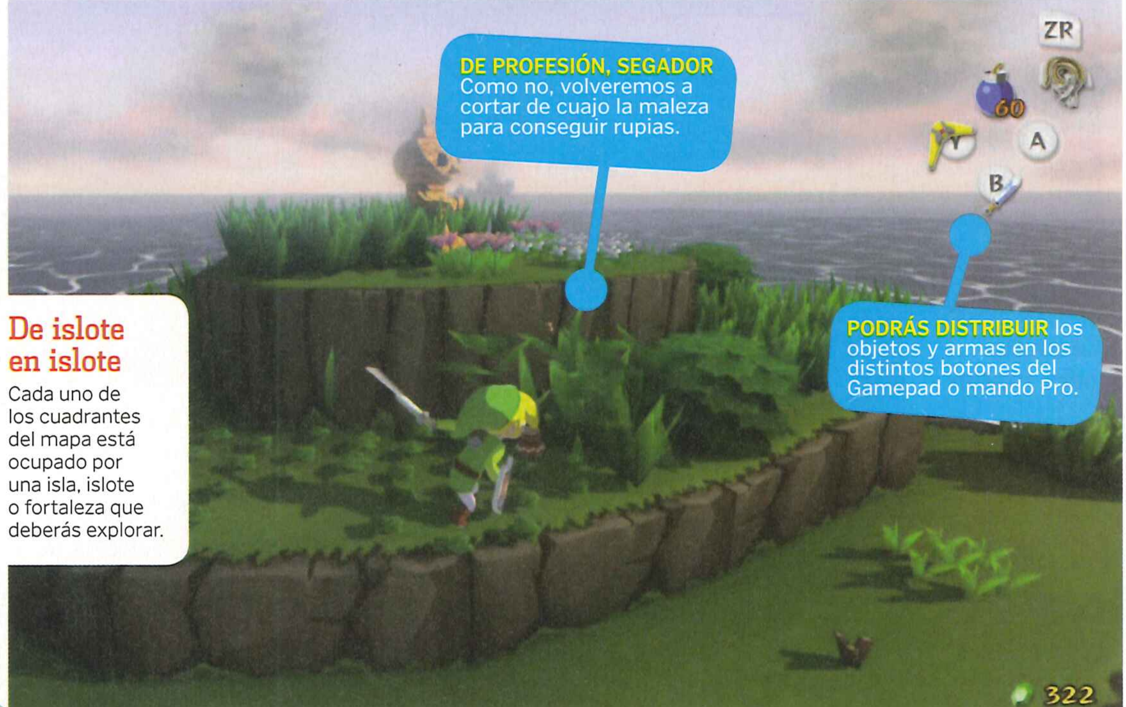




A medida que avanza la aventura Link engrosará su arsenal con nuevas armas, e incluso poderes para ellas. Por ejemplo, podrás elegir entre flechas de hielo o fuego.



La hoja del árbol Deku te permitirá alcanzar lugares hasta entonces inaccesibles. Pero ojo, porque su uso está limitado por la barra de magia que aparece en la esquina izquierda.



De islote en islote

Cada uno de los cuadrantes del mapa está ocupado por una isla, islote o fortaleza que deberás explorar.



La Batuta de los Vientos te permitirá cambiar la dirección del viento e invocar un tornado para viajar más rápido a otros lugares.



Con la Batuta también podrás tomar control de otros personajes, algo imprescindible para superar determinadas mazmorras.

rio del juego. En The Wind Waker no hay praderas ni paseos a lomos de Epona. Hay mar, islas e **inolvidables travesías a bordo de Mascarón Rojo**, el barco dotado de vida propia que sirve de vehículo a Link durante su extraordinaria aventura.

En esencia, The Wind Waker HD sigue al pie de la letra la fórmula Zelda. Hay mazmorras (con su brújula, mapa, cofres, llaves y jefazos finales), armas y objetos que nos darán acceso a lugares hasta entonces inaccesibles, secundarios encantadores con los que interactuar y comercios en los que dilapidar las rupias. Lo que hace especial al juego es el escenario en el que transcurre (un mar repleto de islas y secretos) y cierta **batuta** con la que Link no sólo puede cambiar la dirección del viento (imprescindible a la hora de navegar) sino además tomar el **control de otros personajes**, algo que es explotado a conciencia en algunas mazmorras, obligándonos a combinar las habilidades de Link y su acompañante.

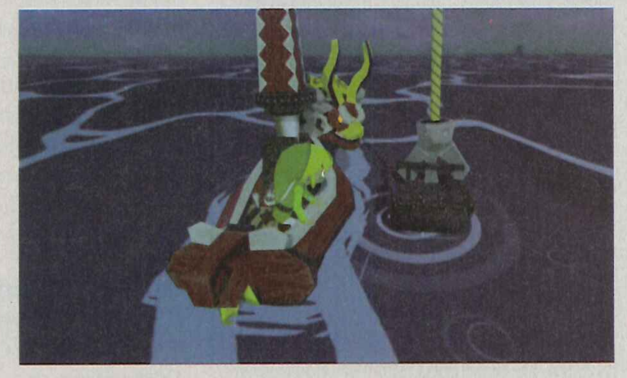
ES IMPOSIBLE NO ENAMORARSE DEL DISEÑO DE LOS PERSONAJES DE THE WIND WAKER

Sin pausas, pero sin prisas

A diferencia de otros Zelda, The Wind Waker ofrece **libertad total** al jugador, tanto para explorar el mapa de un extremo al otro desde el principio, como para completar la odisea de Link a nuestro ritmo y de la manera que queramos. Podemos ir a "machete" a por Ganondorf y sus secuaces, o bien dedicarnos a rescatar tesoros sumergidos y completar las numerosas **misiones secundarias**.

Máscarón Rojo: el aliado de Link

Este barco, dotado de vida propia, se convertirá en el tutor de Link en los primeros compases de juego. No sólo es el vehículo con el que viajar de una isla a otra. Con él podrás rescatar tesoros hundidos y enfrentarte a los piratas a cañonazos. Incluso podrás participar en una competición para demostrar tu pericia con el timón.



Cuando veas un punto brillante sobre la superficie del mar, detén el barco y saca la grúa. Es hora de rescatar otro tesoro sumergido.



➲**Apuntar** con el giroscopio del Gamepad puede ser una tortura en algunos momentos.

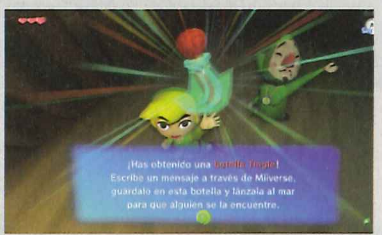
➲**Cada mazmorra** cuenta con su jefazo. En el escudo tiene la clave para liquidar a este.

Saltando de GC a Wii U

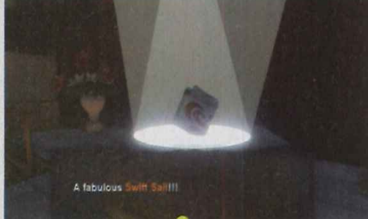
Además del lavado de cara, Nintendo ha introducido **algunos cambios en la mecánica de The Wind Waker HD** respecto al juego original de GameCube, algunos más afortunados que otros. Al margen del uso del Gamepad (que sustituye a la Tinglevisión), estos cuatro son los más evidentes.



➲**El modo Héroe** duplica el daño que recibimos y nos escatima los corazones.



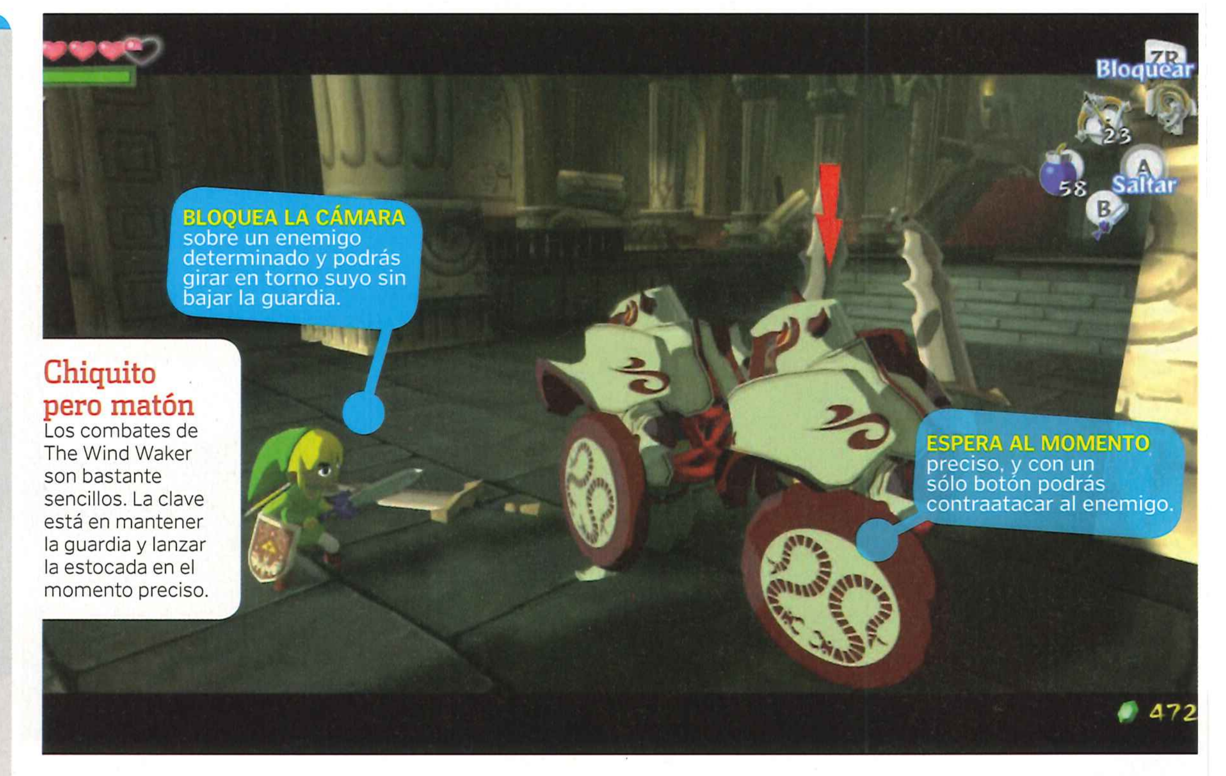
➲**La Botella Tingle** permite dejar pistas a otros usuarios, a través del Miiverse.



➲**En la casa de subastas** conseguirás una vela para navegar el doble de rápido.



➲**Se ha simplificado** la búsqueda de los fragmentos de la Trifuerza.



Chiquito pero matón

Los combates de The Wind Waker son bastante sencillos. La clave está en mantener la guardia y lanzar la estocada en el momento preciso.

➲ En The Wind Waker HD hay minijuegos y secretos a mansalva. El escondido **Club Minitendo** convertirá en figuritas todos los seres (tanto aliados como enemigos) que fotografiemos, hay varias subastas a las que solo podremos acceder de noche, hadas que multiplicarán nuestra capacidad para almacenar rupias, flechas y bombas, una prueba cronometrada con la que demostraremos nuestra pericia en el timón e incluso un **barco fantasma** que solo aparece en determinados puntos del mapa, dependiendo de la fase de la Luna. Algunos eventos son solo un divertimento pero otros serán esenciales para completar la aventura,

Un ojo siempre en el Gamepad

El Wind Waker original de GameCube permitía conectar la GBA para disfrutar de la **Tinglevisión**, una pantalla secundaria que nos mostraba el mapa de la mazmorra que estábamos visitando en ese momento. Este remake HD ofrece algo mucho mejor: la **pantalla táctil** del Gamepad. Desde ahí podemos no sólo ver en todo momento la situación de nuestro barco dentro del mapa (o la de Link en cada mazmorra), sino que además permite **gestionar** los objetos y el armamento sin necesidad de pausar la acción. También es posible apagar la TV y jugar directamente en la pantalla del mando, aunque la configuración más recomendable es utilizar el **mando Pro** de Wii U (también es compatible con el de Wii), ya que se mejora mucho tanto en precisión como en comodidad. Mejor dejar el Gamepad como pantalla secundaria, pero siempre al alcance de nuestra vista.



Figura y Pack Wii U

Puedes hacerte con el juego en una edición limitada con figura de Ganon (69,95€), o con el exclusivo nuevo pack de Wii U (299,95€).

THE WIND WAKER HD ESCONDE SECRETOS Y MINIJUEGOS COMO PARA DURAR ETERNAMENTE



Tras la remasterización HD, The Wind Waker parece una auténtica película de dibujos animados. ¡Link brilla como nunca!



Cuesta localizar el barco fantasma, pero es imprescindible para conseguir los fragmentos de la Trifuerza y enfrentarte a Ganon.



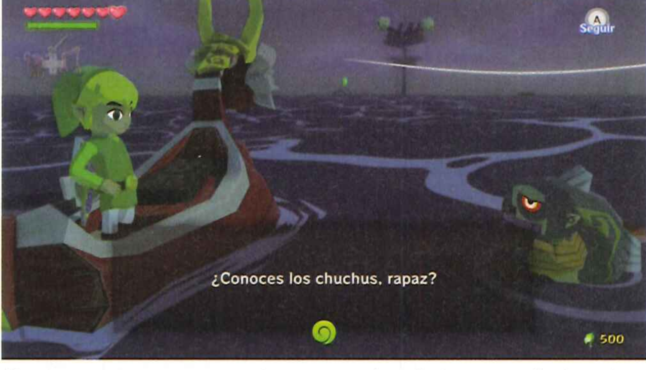
En el Club Minitendo podrás convertir en figuras todas las fotos de personajes y monstruos que saques con la cámara.

El duende de las calzas verde

A cambio de unas rupias, Tingle te traducirá los mapas de la localización de los fragmentos de la Trifuerza, aunque antes tendrás que liberarle de la cárcel. También te dará el mapa para encontrar el barco fantasma.







Soborna a los peces con cebo y te completarán la cartografía de cada cuadrante de tu mapa. Así, cuando consigas un mapa del tesoro, podrás compararlo con el tuyo y descubrir su localización submarina.

El uso del Gamepad no es la única mejora que Nintendo ha añadido respecto al Wind Waker original. La incorporación del **Miiverse** (en forma de botellas con las que podemos dejar pistas a otros jugadores, y recibir las suyas) nos parece una gran idea, al igual que el **nuevo modo Héroe**, que añade un plus de dificultad al remake. Los otros cambios (navegar más rápido y la forma en que se ha abreviado la búsqueda de los fragmentos de la Trifuerza al final del juego) no nos han convencido tanto. Con ello, Nintendo ha pretendido responder a las críticas hacia el original, pero adulteran un juego que para muchos de nosotros ya era sencillamente perfecto.

Uno de los mayores placeres del juego es **navegar, encontrar tesoros sumergidos** y combatir a piratas y calamares gigantes durante el trayecto de una isla a otra. Acelerar los viajes pervierte el ritmo del juego, pero afortunadamente es algo

> CON EL MANDO PRO SE GANA EN PRECISIÓN EN EL SALTO. ES DE USO RECOMENDADO

opcional. Si tienes tanta prisa por llegar hasta Ganon, puedes meterle el turbo a Mascarón Rojo, pero algo tan hermoso como Wind Waker HD merece disfrutarse con calma. Los Zelda no llegan en dosis puntuales, como otras franquicias de frecuencia determinada. Se hacen de rogar durante años y es preciso saborearlos a conciencia. Son todo un acontecimiento, aunque vengan en forma de remakes. Y en ausencia de un Zelda diseñado a medida de Wii U, en perspectiva, este nos ha entusiasmado.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★★
El lifting HD le ha sentado de maravilla a un juego que ya deslumbraba por su estética cartoon.

Diversión ★★★★
Puro Zelda: mazmorras, combates y una mecánica infalible. La única pega: el salto automático de Link.

Multijugador ★
La única interacción con otros jugadores es la opción de dejarles pistas a través del Miiverse.

Duración ★★★★
The Wind Waker esconde secretos a mansalva. Descubrirlos todos, sin guía, cuesta lo suyo.

Lo mejor y lo peor

☺ Puro dibujo animado a 1080p de resolucion. Las travesías en barco. El Club Minitendo.

☹ Saltar y apuntar con el giroscopio del Gamepad. El precio, algo elevado para un remake.

Nuestra opinión

Aspecto renovado para un Zelda glorioso

Si no disfrutaste de Wind Waker en GC, esta es tu oportunidad de resarcirte a lo grande. Uno de los mejores Zelda de la historia se vuelve a colar entre las novedades más deseadas del año y se hace imprescindible en Wii U.

Te gustará...

Más que...



Zelda: Twilight Princess (Wii)

Menos que...



Zelda: Ocarina of Time (N64/3DS)

Total



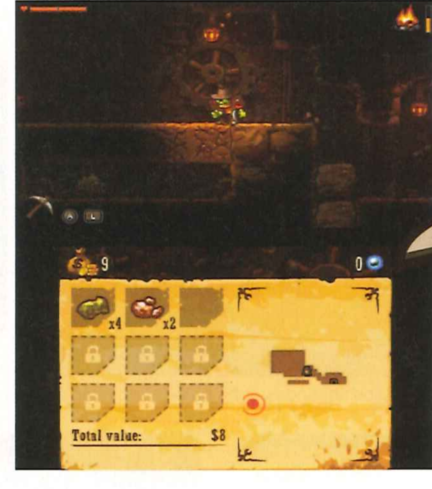
Nintendo eShop

Género Aventura **Compañía** Image & Form **Jug.** 1 **Precio** 8,99€ **Edad** +7

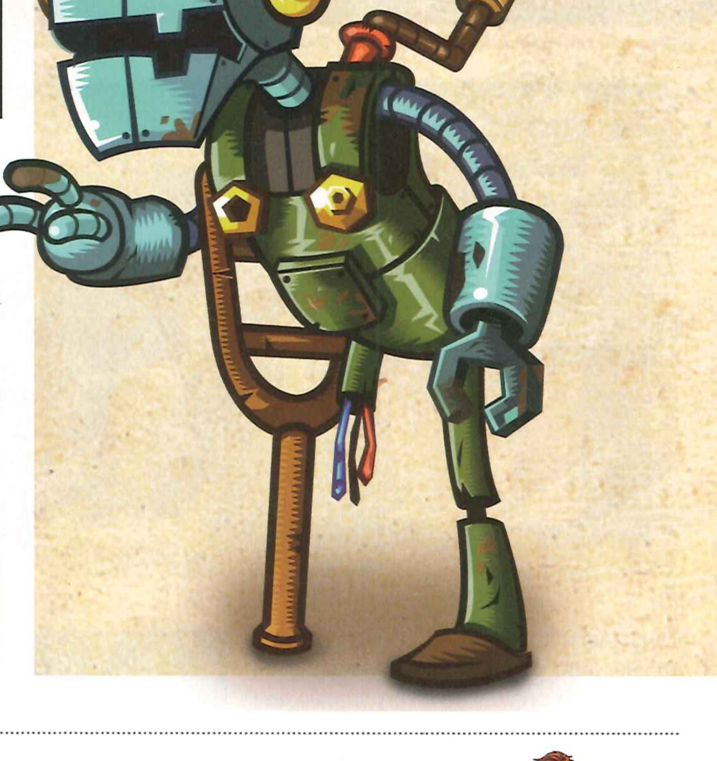
Steamworld Dig

Explorando en las profundidades de la mina





El robot Rusty acaba de heredar una mina de su tío Joe en el pueblo de Tumbleton, una localización cuya **estética combina western y steampunk**. Con él tenéis que usar el pico para cavar y así descender más y más, y una de las cosas más interesantes es que podéis elegir vuestra propia ruta y abrir los caminos de la forma que deseéis, por lo que dependiendo de dónde decidáis cavar encontraréis distintos elementos y obstáculos. Al descender encontraréis accesos a cuevas en las que avanzar en la historia, y además hallaréis numerosos minerales que os permitirán comprar mejoras en la superficie de Tumbleton: por ejemplo, picos más poderosos, aumentos de salud y prolongaciones del tiempo que aguantará vuestra luz en la oscuridad de la mina. Pero bajo tierra no sólo descubriréis cosas bonitas y relucientes, ya que también os esperan enemigos: cuanto más abajo lleguéis, más duros de roer serán los enemigos, aunque las recompensas también os aguardan ya que podréis obtener nuevas habilidades en las cuevas de la mina para ampliar la gama de habilidades de Rusty y hacer frente a los puzles del juego. 5 ó 6 horas muy placenteras y rejugables.



Valoración
Está en inglés, pero tiene pocos diálogos y su valor radica en su gran jugabilidad y originalidad.

Total 86

Nintendo eShop

Género Aventura **Compañía** WayForward
Jug. 1 **Precio** 4,99 € **Edad** +7

Shantae

Lanzado en USA para Game Boy Color en 2002 (cuando GBA ya estaba en el mercado), Shantae es una joya a reivindicar. Su prota, **la medio-genio** que da nombre al juego, debe detener a la pirata Risky Boots. Y para ello explora escenarios llenos de plataformas y enemigos, aprendiendo danzas que la transforman en diferentes animales y usando así sus habilidades para acceder a nuevas zonas. Este **desarrollo estilo Metroid** y unos gráficos preciosos hacen que el juego sea, a día de hoy, un disfrute total.



Total 80



Nintendo eShop

Género Lucha **Compañía** Capcom
Jug. 1 ó 2 **Precio** 7,99 € **Edad** +12

Super Street Fighter II

El clásico de la lucha regresa en su versión Super Nintendo. Como recordaréis, **16 carismáticos luchadores** se reúnen para medirse el lomo en el modo Arcade, pero también en torneos o rondas eliminatorias para dos jugadores. Es verdad que los gráficos no son tan detallados como lo eran en la versión de recreativa y que se echa en falta un modo online, pero su jugabilidad sigue siendo a prueba de bombas.

Total 75



Nintendo eShop

Género Beat'em up **Compañía** Capcom **Jug.** 1-4 (4 online) **Precio** 14,99 € **Edad** +16

Dungeons&Dragons Chronicles of Mystara

Espada, brujería... y un multijugador brutal





Dos de las grandes recreativas noventeras de Capcom, **Tower of Doom y Shadow over Mystara**, llegan ahora en un pack descargable a nuestra Wii U. Ambientadas en el mundo de Dungeons & Dragons, estos dos **beat'em up multijugador** añaden a la ensalada de golpes elementos de aventura y rol. Lo primero es **elegir personaje** entre un guerrero, un monje, un enano y una elfa en Tower of Doom, a los que se unen una ladrona y un mago en Shadow over Mystara. Controlar a uno u otro cambia la experiencia porque su resistencia y fuerza, y las armas y hechizos que utilizan, son muy distintos. Después te sumergirás en un mundo de orcos y dragones en el que tan importante será luchar bien como equiparse con los objetos y hechizos que encontramos o compramos en tiendas. Y lo mejor es que puedes **reclutar a 3 amigos** para disfrutar multijugador **locales u online.** Los gráficos son deliciosos (se han añadido filtros que les dontan de cierto aspecto de dibujo a mano, aunque si lo prefieres puedes puedes ver los sprites pixelados del original), y hay **extras** como desafíos y nuevos niveles de dificultad que redondean un título maravilloso.

Valoración	Total
Dos grandes de la edad dorada de los beat' em ups. Profundos, divertidos y multijugador.	85



Nintendo eShop

Género Aventura gráfica **Compañía** Level-5 / Millennium Kitchen **Jug.** 1 **Precio** 7,99 € **Edad** +7

Attack of the Friday Monsters

Uno de los juegos con más encanto que encontraréis en la eShop. Estamos en 1971 y el protagonista es Sohta, un niño de 10 años que acaba de mudarse con sus padres a un pequeño pueblo japonés en el que cada viernes aparecen unos misteriosos monstruos. Recorre las calles, habla con los vecinos y desafíalos a un divertido juego de cartas. **Una aventura de 4 horas** totalmente recomendable, siempre que domines el inglés.



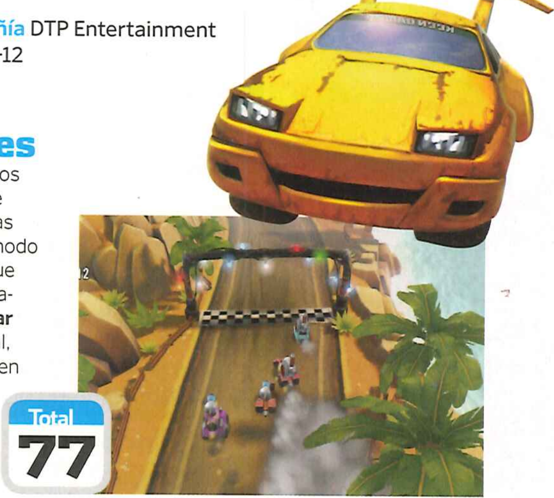
Total **82**

Nintendo eShop

Género Velocidad **Compañía** DTP Entertainment **Jug.** 1 **Precio** 7,99 € **Edad** +12

TNT Racers Nitro Machines

Esta revisión con más circuitos y desafíos del **TNT Racers** de WiiWare nos propone carreras para **hasta 4 jugadores** en modo local, en las que el jugador que pierde terreno y sale de pantalla queda eliminado. Mola **usar power-ups** para frenar al rival, lo que convierte las carreras en divertidas batallas campales. Los gráficos son flojos, pero la variedad de modos garantiza diversión para muchas horas.



Total **77**

Guía de compras

TOP 5
NUESTROS FAVORITOS





J. CARLOS GARCÍA

1. Animal Crossing New Leaf
2. Rayman Legends
3. DKC Returns 3D
4. Pikmin 3
5. Star Wars Pinball





GUSTAVO ACERO

1. Zelda The Wind Waker
2. The Wonderful 101
3. Luigi's Mansion 2
4. Pikmin 3
5. Rayman Legends





ROBERTO ANDERSON

1. Inazuma Eleven 3
2. Zelda The Wind Waker
3. Fire Emblem Awakening
4. Pokémon X & Y
5. Mario & Luigi Dream Team

Wii



Revisa la lista por si aún te falta algún imprescindible de su catálogo.

Nombre	Número	Nota
Amazing Spider-Man	237	70
Bit.Trip Complete	234	86
Boom Street	230	81
Call of Duty Black Ops	234	92
Carnival Salvaje Oeste 3D	234	75
Cars 2	224	80
Conduit 2	222	88
deBlob 2 The Underground	220	86
Disney Epic Mickey	218	92
Disney Epic Mickey 2	243	80
Disney Universe	228	84
Donkey Kong Country Returns	218	94
Football Up (WiiWare)	231	79
Goldeneye 007	217	93
Guitar Hero Warriors of Rock	216	91
Inazuma Eleven Strikers	**239**	**82**

El fenómeno llega por fin a Wii en un arcade de fútbol con equipos de la serie original y de Inazuma Eleven Go! Tan espectacular como en la tele.

Nombre	Número	Nota
Kirby Epic Yarn	220	88
Kirby's Adventure	230	84
Just Dance 4	241	78
La-Mulana (Wii Ware)	241	90
Last Story	232	95
LEGO Batman 2 DC Superheroes	237	86
LEGO El Señor de los Anillos	243	89
LEGO Harry Potter Años 5-7	230	83
Mario & Sonic en los JJOO 2012	229	89
Mario Party 9	233	88
Metroid Other M	215	94
Monster Hunter Tri	210	95
NBA 2K13	241	80
New Super Mario Bros. Wii	230	95
Pandora's Tower	235	86
Phineas & Ferb A través...	227	78
Pokémon Rumble (WiiWare)	230	88
Project Zero II Wii Edition	236	90
Retro City Rampage (Wii Ware)	246	70
Red Steel 2	209	86
Shaun White Skateboarding	217	82
Silent Hill Shattered Memories	207	88
Skylanders Giants	241	88
Skylanders Spyro's Adventure	228	84
Sonic Colours	217	93
Spider-Man Edge of Time	228	80
Super Mario Galaxy	188	99
Super Pokémon Rumble	230	77
Vampire Crystals (WiiWare)	244	86
Virtua Tennis 4	222	83
Super Mario Galaxy 2	**212**	**100**

El mejor juego de plataformas 3D jamás creado. Mario explora planetas llenos de secretos, saltando, peleando, transformándose... Magistral.

Nombre	Número	Nota
Wii Party	216	90
Wii Play Motion	225	82
WWE All-Stars	223	81
Xenoblade Chronicles	226	90
Amazing Spider-Man	246	79
Assassin's Creed III	242	89
Bit.Trip Presents Runner 2	248	90
Zelda Skyward Sword	**229**	**99**



El Zelda más grande y profundo, que además narra el origen de la saga. El mando y el nuchuck son tu espada y tu escudo en esta obra maestra.

Wii U

La llegada de The Wind Waker HD añade aventura a la lista de Wii U.

Nombre	Número	Nota
Call of Duty Black Ops 2	242	93
Chasing Aurora	243	79
Batman Arkham City Armoured Ed.	**242**	**90**



Recorre el barrio-prisión de Arkham combatiendo villanos en una aventura de acción sublime que refleja cada detalle del universo Batman.

Nombre	Número	Nota
Cloudberry Kingdom (eShop)	251	84
Darksiders II	242	90
Disney Infinity	252	84
Ducktales	251	89
D&D Chronicles of Mystara (eShop)	253	85
Earthbound (eShop)	251	92
Epic Mickey 2 El retorno de dos...	243	79
FIFA 13	242	91
Fist of The North Star (eShop)	245	72
Game & Wario	249	80
Injustice Gods Among Us	247	89
Just Dance 4	243	80
Little Inferno (eShop)	243	81
LEGO Batman 2	249	81
LEGO City Undercover	246	91
Mass Effect 3	242	92
Mighty Switch Force (eShop)	242	82
Monster Hunter 3 Ultimate	**246**	**92**



Crea a tu personaje y lánzate a cazar las bestias gigantes más peligrosas solo, junto a otros 3 jugadores en modo online... o en conexión con 3DS.

Nombre	Número	Nota
Nano Assault Neo (eShop)	244	75
NBA 2K13	242	92
Need For Speed Most Wanted U	246	90
New Super Luigi U	250	85
New Super Mario Bros. U	**242**	**93**



Mario se supera en su mejor y más profunda aventura 2D en años. Con geniales desafíos para un jugador y un modo multijugador supremo.

Nombre	Número	Nota
Ninja Gaiden III Razor's Edge	243	70
Nintendo Land	242	90
Pikmin 3	**250**	**93**



Dirige a Pikmin de cinco tipos en una mezcla magistral de exploración, estrategia y puzles. Es un juego único y, sí, sus protas son encantadores.

Nombre	Número	Nota
Pokémon Rumble U (eShop)	252	70
Rayman Legends	**252**	**94**



Es sin duda el juego más redondo y completo de Rayman. Y cuando lo termines, querrás jugarlo todavía más: su factor rejugable es infinito.

Nombre	Número	Nota
Rayman Legends Challenges App	248	83
Resident Evil Revelations HD	248	82
Sniper Elite V2	249	72
Sonic All-Stars Racing Transformed	242	88
Star Wars Pinball	251	81
Tank, Tank, Tank!	244	70
The Cave (eShop)	245	80
The Wonderful 101	**252**	**92**



Podríamos decir que es de Kamiya, que desborda originalidad, que aprovecha el gamepad a tope... pero nos quedamos con su personalidad.

Nombre	Número	Nota
TNT Racers (eShop)	253	77
Trine 2 Director's Cut (eShop)	243	91
Toki Tori 2 (eShop)	247	86
Vengadores Batalla por la Tierra	245	71
Zelda The Wind Waker	**253**	**92**



Uno de los mejores Zelda de la historia renace en HD y con mejoras jugables. Surcar los mares con Link es sinónimo de la mejor aventura.

Nombre	Número	Nota
Zombi U	242	85

Nuevas entradas del mes

- **Pokémon X e Y, el fenómeno se renueva en 3DS.**
- The Wind Waker, la más grande aventura de Wii U.
- **Inazuma Eleven 3, ¡el auténtico fútbol de instituto!**
- Steamworld Dig trae plataformas de calidad a 3DS.
- **D&D Chronicles of Mystara: clásico sublime en Wii U.**

3DS



Pokémon e Inazuma Eleven... Por si alguien aún no tenía la consola.

Nombre	Número	Nota
Ace Combat Assault Horizont	231	80
Art of Balance Touch! (eShop)	237	75
Animal Crossing New Leaf	**249**	**93**



Algo más que un juego: vive una vida virtual en un pueblo en el que ya no solo te relacionas con los vecinos, ahora eres el alcalde y tienes que cuidarlo. Y con infinidad de opciones

Nombre	Número	Nota
Attack of the Friday Monsters	253	82
Ben 10 Galactic Racing	234	79
Bit.Trip Saga	235	80
Bugs Vs. Tanks (eShop)	251	75
Cartoon Network	230	81
Castlevania Mirror of Fate	245	93
Cave Story 3D	230	89
Code of Princess (eShop)	247	83
Colors! 3D	235	90
Dead or Alive Dimensions	247	89
Dillon's Rolling Western (eShop)	233	80
Donkey Kong Country Returns 3D	248	93
Driver Renegade 3D	227	73
Dual Pen Sports	227	66
Epic Mickey Mundo Misterio	242	88
Etrian Odissey IV	252	85
Excitebike (3D Classics)	234	80
F1 2011	230	83
Fallblox (eShop)	243	80
FIFA 13	240	81
Fire Emblem Awakening	**247**	**93**

Una magistral muestra de rol y estrategia por turnos. La magnífica historia se une a un sistema de combate profundísimo, en el que las relaciones entre personajes son clave.

Nombre	Número	Nota
Fractured Soul (eShop)	244	80
Freakyforms Deluxe	238	72
Gunman Clive (eShop)	244	75
Harmoknight	247	79
Heroes of Ruin	236	88
Inazuma Eleven 2 (DS)	233	91
Inazuma Eleven 3	**253**	**87**

La tercera entrega de Inazuma Eleven es una genial mezcla de estrategia, fútbol y rol que llega en dos versiones: Rayo Celeste y Fuego Explosivo. Hasta se perdona que sus gráficos sean de DS.

Nombre	Número	Nota
Kid Icarus (3D Classics)	234	80
Kid Icarus Uprising	247	95

Nombre	Número	Nota
Kirby's Adventure (3D Classics)	230	85
Kingdom Hearts 3D	238	89
Kokuga (eShop)	251	82
LEGO Batman 2	238	77
LEGO City Undercover The Chase...	247	80
LEGO Harry Potter Años 5-7	231	84
LEGO Legends of Chima	251	79
LEGO Piratas del Caribe	223	80
Let's Golf 3D	227	60
Liberation Maiden (eShop)	241	81
Lost Town The Jungle (eShop)	241	70
Luigi's Mansion 2	**246**	**92**

Luigi explora mansiones habitadas por los fantasmas más aterradores... y divertidos. Menos mal que puede aspirarlos con su Succionaentes 5000, con el que también resuelve puzles.

Nombre	Número	Nota
Mario & Luigi Dream Team Bros	**250**	**92**



Mario se sumerge en los sueños de Luigi en el juego de rol con más sentido del humor de 3DS. Sus combates por turnos son divertidísimos gracias a los disparatados ataques de Luigi.

Nombre	Número	Nota
Mario & Donkey Kong (eShop)	249	82
Mario & Sonic en los JJOO 2012	232	84
Mario Kart 7	**230**	**96**



Imprescindibles las carreras más competidas que nunca de nuestros chicos favoritos. Volar y bucear son solo algunos de los alicientes, pero lo mejor es vivirlo. ¡Qué grande!

Nombre	Número	Nota
Mario Tennis Open	235	91
Metal Gear Solid Snake Eater 3D	233	92
Mighty Milky Way (eShop)	226	80
Mighty Switch Force (eShop)	231	85
Mighty Switch Force 2	250	85
Mutant Mudds (eShop)	237	83
Monster Hunter 3 Ultimate	246	91
Naruto Powerful Shippuden	246	73
Naruto Shippuden 3D The New Era	224	79
Need for Speed The Run	230	85
New Art Academy	238	80
New Style Boutique	241	83
New Super Mario Bros. 2	**238**	**93**

El héroe vuelve a su género favorito, las plataformas, en un título 2D con la mecánica de siempre... ¡y más monedas que nunca! ¿Podrás coger un millón? Y con cooperativo local.

Nombre	Número	Nota
Nightsky (eShop)	246	71
One Piece Unlimited Cruise	232	79
One Piece Unlimited Cruise 2	239	70
Paper Mario Sticker Stars	242	93
PES 2013 3DS	243	85
Planet Crashers 3D (eShop)	239	60

Nombre	Número	Nota
Plantas contra Zombis (DSi Ware)	230	86
Pokémon Av. entre las Teclas (DS)	239	75
Pokémon Blanca 2 y Negra 2 (DS)	240	96
Pokémon MM Portales al Infinito	248	80
Pokémon X & Pokémon Y	253	96
Pr. Layton Llamada Espectro (DS)	229	90
Pr. Layton Máscara de los Prodigios	240	92
Project X Zone	249	78
Pullblox (eShop)	231	87
Puzzle Bobble Universe	225	73
Pilotwings Resort	222	85
RAdar Pokémon (eShop)	241	75
Rayman 3D	222	77
Rayman Origins	236	85
Resident Evil Revelations	**231**	**92**

La saga Resident Evil encuentra el equilibrio perfecto entre terror, supervivencia y acción en una gran aventura compatible con el Circle Pad. Y con modo extra para dos jugadores.

Nombre	Número	Nota
Resident Evil The Mercenaries 3D	225	83
Rhythm Thief	234	85
Ridge Racer 3D	222	84
Samurai Sword Destiny	237	55
Samurai Warriors	222	71
Shinobi	229	78
Sonic & All-Stars Racing Trans.	245	78
Sonic Generations	229	90
SpeedX 3D (eShop)	239	75
Spirit Camera La Memoria Maldita	236	70
StarFox 64 3D	227	91
Steamworld Dig (eShop)	252	85
Super Pokémon Rumble	230	77
Super Mario 3D Land	229	95
Super Street Fighter IV	221	94
Tales of The Abbys	230	82
Tekken 3D Prime Edition	232	90
Tetris	229	81
Theatrhythm Final Fantasy	237	83
Urban Champion (3D Classic)	234	70
Virtue Last Reward	253	88
VVVVVV (eShop)	236	90
WWE All-Stars	231	86
Xevious (3D Classic)	234	85
Zelda Ocarina of Time 3D	**224**	**96**

Remake en 3D del que muchos aún consideran el mejor juego de la historia. Una inmensa y profundísima aventura llena de épica. Cabalgar sobre Epona por los campos de Hyrule es algo único.

Nombre	Número	Nota
Zelda Oracle (eShop)	250	85

TOP 10

JUEGOS DE LA C.V. DE Wii U



1 Super Mario World (SNES)



2 Super Metroid (SNES)



3 Super Street Fighter II (SNES)



4 Earthbound (SNES)

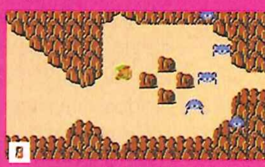
5 Mega Man X (SNES)



6 Super Mario Bros. (NES)



7 Super Ghouls' Ghost (SNES)



8 The Legend of Zelda (NES)



9 Harvest Moon (SNES)



10 Mega Man 2 (NES)

¿Quién está det

Diez personas gracias a las cuales te



1 Satoshi Tajiri

Agosto de 1965. Tokyo. Fundador y Director Ejecutivo de GameFreak, Inc.

La pasión adolescente de Satoshi Tajiri por los videojuegos le llevó a crear una revista (fanzine) que posteriormente pasaría a ser una compañía de videojuegos: GameFreak. Esto y el amor por la entomología que sentía desde la infancia le llevó a crear el proyecto de la saga de videojuegos Pokémon y presentárselo a Nintendo. Hoy en día, sigue involucrado en la mayoría de los juegos de la saga principal, revisándolos de principio a fin, y llega a trabajar hasta 24 horas seguidas en un proyecto que le apasiona antes de tomarse un descanso.

2 Junichi Masuda

Enero de 1968. Yokohama. Productor Ejecutivo de GameFreak

Junichi Masuda ha trabajado en GameFreak desde que nació como empresa de videojuegos, y ha estado involucrado en todos los juegos de la compañía. Al principio se limitaba a la composición de la banda sonora y algo de programación básica, pero desde Pokémon Cristal ha formado parte de la dirección y producción de todos los juegos de la saga principal, aparte de llevar un blog bilingüe japonés/inglés donde habla de los juegos en los que trabaja y deja caer pistas, seguido por miles de fans en todo el mundo.

3 Ken Sugimori

Enero de 1966. Tokyo. Director Artístico de GameFreak, Inc.

Colaborador de la revista GameFreak como dibujante, y después cofundador de la compañía de videojuegos, es el responsable de los diseños oficiales de los distintos Pokémon y de muchos de los personajes de los juegos de la saga, así como de algunas de las ilustraciones del juego de cartas coleccionables (TCG) y personajes de las películas. Además, ha colaborado en los gráficos de otros juegos de la empresa. Su estilo de dibujo ha evolucionado, pasando de usar acuarelas a imágenes creadas por ordenador.

4 Takao Unno

Diseñador Gráfico de GameFreak

Empezó a trabajar con el mundo Pokémon en 2002, fecha en la que entró a GameFreak, colaborando en la producción de las ediciones Rubí y Zafiro. Desde entonces ha estado involucrado en las diferentes generaciones, colaborando también en varias ilustraciones del juego de cartas coleccionables o TCG. Ha sido el director artístico de Pokémon Oro HeartGold y Plata SoulSilver y Pokémon Blanco y Negro, antes de ser el director de Blanco 2 y Negro 2. Y ha elaborado los aspectos 3D de los nuevos Pokémon X e Y.

LA IDEA DE UN JOVEN AMANTE DE LOS JUEGOS, SATOSHI TAJARI, SEDUJO A UN GIGANTE COMO NINTENDO

5 Anthony Cornish

Director de Marketing en The Pokémon Company Int., Londres

Estudió en la unidad de Sheffield, donde se graduó con honores en Estudios Japoneses, Lengua Japonesa, Cultura, Historia y Empresa, siendo el primero de su promoción. Desde 2005 trabaja para The Pokémon Company International en calidad de Director de Marketing. Como tal tiene mucho que ver en la promoción y desarrollo de la marca en Europa. Además, su voz estuvo presente en la demo inglesa de Pokémon X e Y. Entre sus aficiones está el kendo, que practicó en la universidad, siendo cofundador del club de kendo de la misma.

TEMAS QUE PROPONEMOS ESTE MES





pág 62 **10 juegos para un remake**
Clásicos de GameCube que nos encantaría ver renacer en Wii U o 3DS.



pág 63 **10 cosas de Level-5**
Todo lo que debes saber de la compañía de los juegos de Layton e Inazuma Eleven.



rás de Pokémon?

as convertido en entrenador Pokémon



6 Satoru Iwata

Diciembre de 1959. Sapporo. Presidente de Nintendo Co. Ltd. Director Ejecutivo de Nintendo América.

Tras graduarse en Informática, trabajó para HAL Laboratories Inc., empresa que en 1993 se convertiría en subsidiaria de Nintendo, proceso durante el cual Iwata, considerado un prodigio, fue nombrado presidente de HAL. Su continua colaboración en los proyectos de Nintendo le llevaron a la presidencia de la compañía en 2002. Su relación con Pokémon es extensa: apoyó la saga en sus inicios y ha sido productor de los Stadium y productor ejecutivo de Esmeralda, Rubí y Zafiro o Diamante y Perla.

7 Shigeru Miyamoto

Noviembre de 1952. Kyoto. Director General de Nintendo Entertainment Analysis and Development.

El creador de Super Mario o Zelda se unió a Nintendo en 1977. Contrariamente a otros altos cargos de la empresa, se interesó en Pokémon desde que Satoshi Tajiri presentó su idea a Nintendo. Su influencia en los juegos ha sido grande: él sugirió que los juegos se presentaran en dos ediciones, para enfatizar la necesidad del intercambio entre jugadores. Tajiri le ve como su mentor, y ha afirmado que intenta seguir sus pasos.

8 Tsunekazu Ishihara

Noviembre de 1957. Toba. Presidente y Director Ejecutivo de The Pokémon Company. Fundador de Creatures.

Parte del primer equipo de Nintendo que trabajó en Pokémon, desde el principio vio su potencial. En 1995 fundó la empresa Creatures Inc., subsidiaria de Nintendo, que posee un tercio de los derechos de Pokémon (el resto se divide equitativamente entre GameFreak y Nintendo). En 1998 fundó la Pokémon Center Inc., hoy The Pokémon Company, que gestiona de la marca Pokémon en Japón. Ha producido varios videojuegos Pokémon, y creó el juego de cartas coleccionables (TCG).

9 Shigeki Morimoto

Programador y Diseñador de Videojuegos de Gamefreak, Inc.

Se le conoce por programar en los juegos originales a Mew. En un principio fue una broma solo para el resto del personal de GameFreak, pero cuando la existencia de este Pokémon "secreto" se hizo pública, la popularidad de los juegos ascendió drásticamente. Como programador, ha liderado el equipo que diseña el sistema de batallas de Pokémon. Ha colaborado en el diseño de personajes de la mayoría de los juegos de la saga y de muchas de las películas, y aparece como personaje al que nos podemos enfrentar en Teselia.

MIYAMOTO E IWATA VIERON EL POTENCIAL DE LA SAGA. GRACIAS A ELLOS, ES DE NINTENDO



Efervescencia creadora
Los dos máximos responsables de Pokémon X e Y son Matsuda (director) y Yoshida (diseñador jefe). La saga no puede estar en mejores manos.

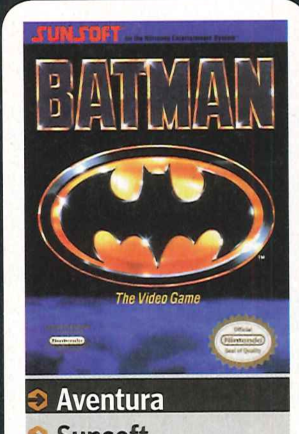
10 Hironobu Yoshida

Diseñador de GameFreak, Inc.

En GameFreak desde 1997, aparte de por su trabajo como grafista, Yoshida es conocido por haber diseñado alguno de los Pokémon más emblemáticos de la saga, tales como Celebi, Wobbuffet, Dunsparce, Darkrai, Deoxys, Magmortar o Rayquaza. Es el responsable de muchas de las ilustraciones del juego de cartas coleccionables (TCG), y ha colaborado también en varias de las películas. Su implicación con la saga principal ha sido máxima en Pokémon X e Y, como director del juego, conjuntamente con el resto de equipo de producción.

RETRO REVIEW

Acompaña a Batman en su primera incursión nintendera para celebrar la llegada del tercer Arkham a Wii U



- Aventura
- Sunsoft
- NES
- 1989
- 6.900 pesetas
- 1 jugador
- No disponible en C.V.

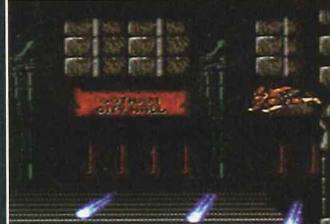
EN SU DÍA DIJIMOS...
Ni esta revista ni nuestra hermana Hobby Consolas existían cuando salió. Pero en su número 1, Hobby Consolas lo colocó como el primer juego en la lista de juegos de NES del momento.

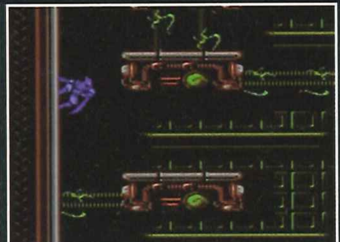


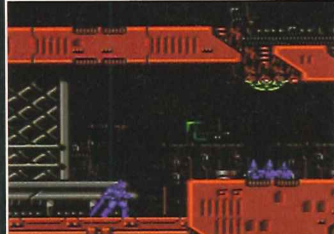
El espíritu del juego bebe de la peli, por ejemplo en el aspecto de la decadente Gotham. Batman tiene el estilo de los cómics de finales de los 80.

El desarrollo bebe de los arcades de la época, mezclando plataformas y acción a partes iguales.









Batman

Acción de la vieja escuela con el Señor de la Noche.

Coincidiendo con el estreno cinematográfico del Batman de Tim Burton en 1989, los videojuegos vivieron una auténtica fiebre por el Caballero Oscuro. NES no fue ajena a semejante fenómeno mundial y recibió un digno beat'em up con las justas dosis de plataformas para mantener enganchados a los fans del personaje a la querida consola de 8 bits de Nintendo.

Aprovechando la licencia

Sunsoft fue una de las compañías que más alegrías dejó a los jugones en los años 80 y 90. Sus juegos de acción y plataformas, algunos adaptaciones cinematográficas, mantenían el tipo frente a otros estrenos de mayor presupuesto, y Batman no fue una excepción. Inspirado sin disimulo en el popular Ninja Gaiden de Tecmo, el juego en teoría se basa en la peli, pero apenas sigue el desarrollo de la misma, aunque en las intros vemos a Batman y al Jóker con el aspecto de Michael Keaton y Jack Nicholson. Acompañando a Batman por las calles de Gotham (que lucen muy bien en los 8 bits de NES), debemos superar cinco niveles divididos en subfases hasta llegar a los jefes finales de turno.

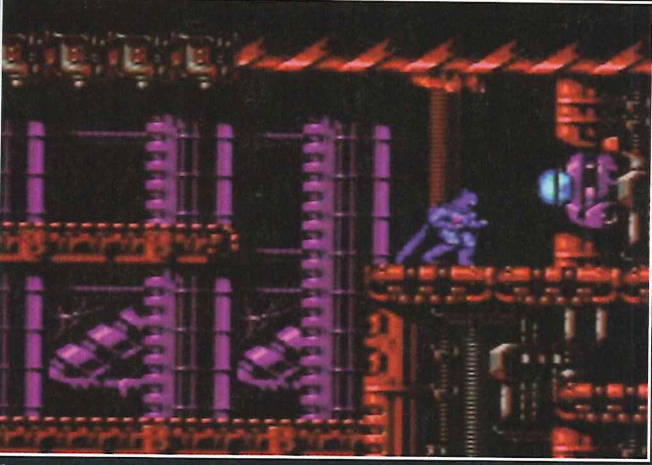
Batman golpea con sus puños y usa diversas armas arrojadizas de munición limitada, como los batarangs o... una pistola (vale, esto es muy poco Batman). Además, es capaz de agarrarse a las paredes (que no trepar por ellas), habilidad plataformera bastante útil. Un desarrollo entretenido al que hay que añadir las batallas con los jefes de cada nivel, puntos álgidos del juego porque en ellos aumenta bruscamente la dificultad. Además del Joker, nos las veremos con villanos







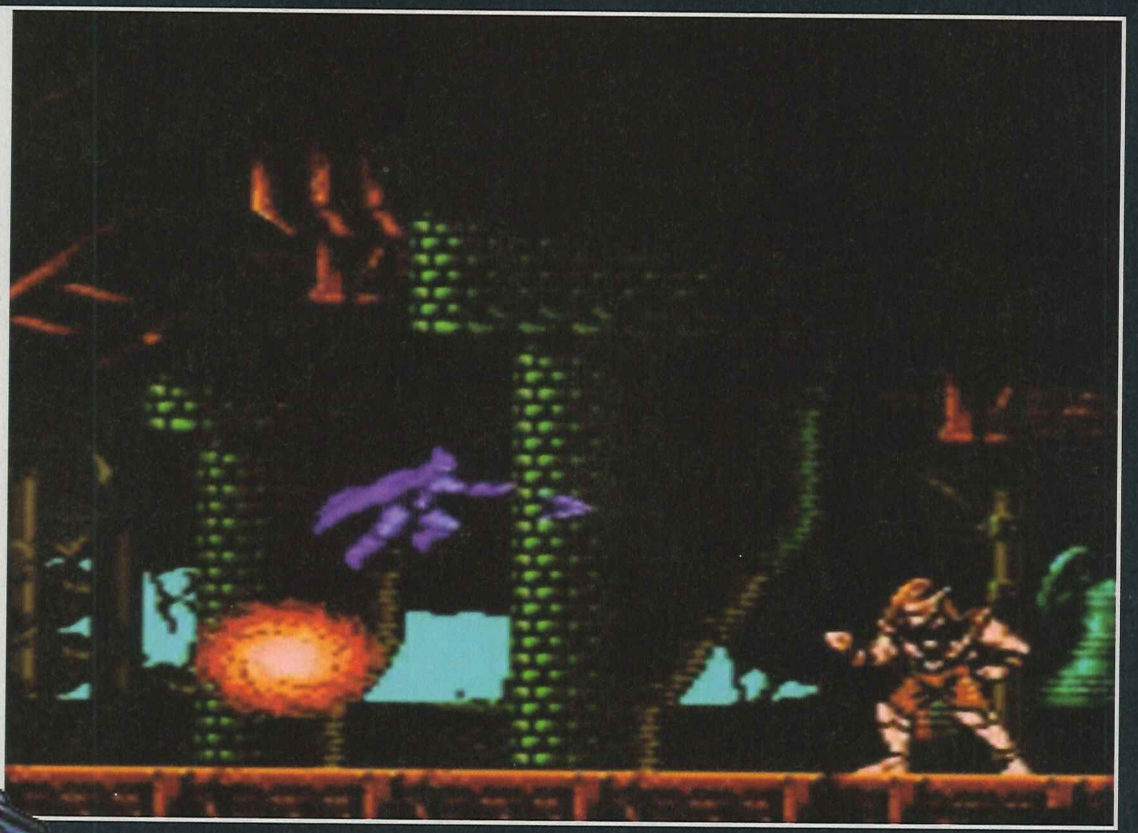
Aunque no hay alardes gráficos, la suma de los correctos escenarios con una dinámica banda sonora consigue una buena ambientación.



Hay que estar muy atentos para acertar todos los saltos y acabar con los enemigos que no paran de aparecer en cada plataforma.

Superjefes letales

Si avanzar por las cinco fases ya es un reto a nuestra destreza, acabar con los enemigos finales es algo al alcance de los más perseverantes. Hay que jugar mucho, gastar muchos 'continues' y memorizar bien todas las rutinas para salir airosos de juegos como este, donde priman ensayo y error.



POR COMO SALTA Y LANZA BATARANGS, BATMAN PARECE UN NINJA... GAIDEN

de los cómics como la Polilla Asesina, Firebug, detalle atractivo para los fans del famoso superhéroe.

El inicio de una saga

El éxito del juego propició una secuela ya alejada de la película. Hoy en día queda como un arcade competente que, aunque no posee el aroma o la caliadad téncica de otros clásicos de aquella misma época, disfrutarás bastante... si eres lo suficientemente habilidoso para acabar con los supervillanos finales.

Puntuaciones

Lo mejor y lo peor

Un beat'em up estilo recreativa en el que Batman luce muy bien a pesar de sus limitaciones.

La exagerada dificultad y algunos enemigos finales ponen de los nervios. ¡Ten paciencia!

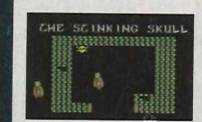
Nuestra opinión

Prueba una batpartida

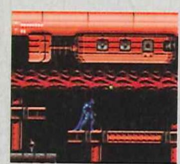
Si naciste en los 90 o en los 2000 te resultará un reto y un placentero viaje en el tiempo. Para jugones más jóvenes, tiene el interés de ser el primer Batman para Nintendo.

Nota 70

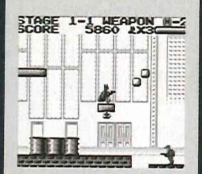
5 Datos



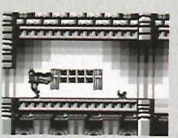
Los primeros videojuegos de Batman salieron para el ordenador Atari 8 BIT y lucían con este aspecto. Eran los orígenes de la industria que hoy todos conocemos.



La secuela directa Batman: Return of the Joker es uno de los juegos mejor presentados para NES. Se lanzó en 1991. Pruébalo sin dudarlo.



El primer Batman de Game Boy basado en la película es conocido como 'el juego del Batman achaparrado' Sí, aquí Sunsoft no estuvo muy fina, pero el juego es muy divertido.



Si lo que te va es el portátil retro, prueba el Return of the Joker o el excelente Animated Series de 1991 y 1993 respectivamente, ambos para GB.



Batman Forever:. Si la película era mala, imagínate el juego. La versión de SNES no cuela ni con la fiebre por los gráficos prerrenderizados de los 90. La de GB era peor. Una broma... digna del mismísimo Jóker.

10 remakes que nos fliparían

Tras "Zelda Wii U Waker", se abre el 'cubo' de Pandora: otros grandes de GameCube ganarían mucho con las posibilidades de Wii U.

EL DATO
GameCube ya fue consola de remakes: el inolvidable Resident Evil, los dos Sonic Adventure de Dreamcast, Metal Gear Solid The Twin Snakes... Después, Wii recuperó varios de sus clásicos con las ediciones New Play Control.

1


Luigi's Mansion
(Nintendo, GCN, 2002) ¿Por qué no en Wii U para 'redondear' la saga? Tendría mapa en el gamepad y... ¡2014 sería otro año de Luigi!

2


Super Mario Sunshine
(Nintendo, GCN, 2002) El Sol luciría más en Isla Delfino a 1080p y usando el GamePad en modo cooperativo. Aunque sería igual de difícil.

3


Star Wars Rogue Leader
(Factor 5, GCN, 2002) El 'Episodio II' de la trilogía Rogue Squadron fue espectacular. ¡Lo queremos en HD y con el Gamepad para pilotar!

4


Eternal Darkness
(Silicon Knights, GCN, 2002) Esta inquietante aventura de culto no destacaba por sus gráficos, por lo que el HD le sentaría de lujo.

5


Viewtiful Joe
(Capcom, GCN, 2003) Kamiya y sus héroes enmascarados están de moda. ¿Os imagináis añadidos táctiles a su genial mecánica?

6


Metroid Prime
(Retro Studios, GCN, 2003) El GamePad sería la mejora definitiva para el traje de Samus: escáner, mapa... y visor en Alta Definición.

7


F-Zero GX
(Amusement Vision, GCN, 2003) Con la pantalla extra de retrovisor, en HD y con carreras online, sería un juego imprescindible.

8


Tales of Symphonia
(Namco, GCN, 2004) Un pack remasterizado incluyendo la aventura original y su secuela para Wii, sería sinfonía para nuestros oídos.

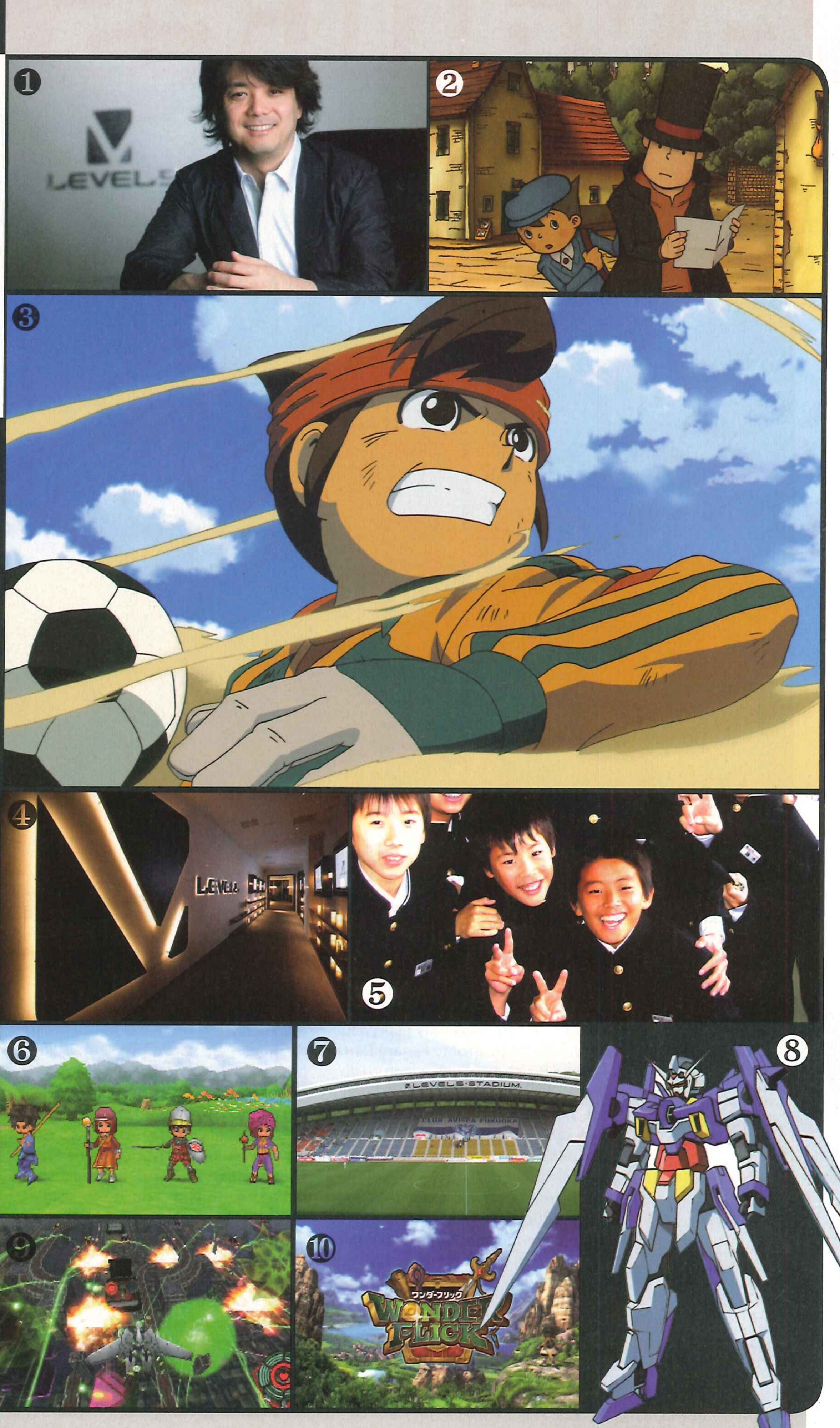
9


Baten Kaitos
(Monolith Soft, GCN, 2005) Ahora que Monolith prepara el prometedor X, sería un puntazo recuperar este RPG de cartas.

10


Zelda: Four Swords Adv.
(Nintendo, GameCube, 2005) Su conexión con GBA se adaptaría como Guante de Plata a las dobles pantallas de 3DS o Wii U.

10 curiosidades sobre Level-5



1 Akihiro Hino fundó Level-5 en 1998 tras abandonar la compañía Riverhillsoft. Al principio solo tenía 11 empleados. Ahora es una de las 10 compañías de videojuegos más importantes de Japón, pero sigue con un equipo reducido: unos 300 empleados (por ejemplo, Nintendo tiene 5000 empleados y Konami se acerca a los 6000).

2 El primer juego de Level-5 para una consola de Nintendo fue El Profesor Layton y la Villa Misteriosa (DS). Salió a principios de 2007 en Japón y llegó a finales de 2008 a Europa. Es la saga más vendida de Level-5: más de 16 millones.

3 Inazuma Eleven fue concebido como un fenómeno que abarcase videojuegos, manga y animación. En Japón, el manga empezó a publicarse en junio de 2008, dos meses antes del lanzamiento del primer juego (agosto). La serie de animación comenzó en octubre.

4 Sus oficinas están en Fukuoka, la ciudad más importante de Kyushu, la isla más al suroeste de las 4 principales del archipiélago.

5 El nombre Level-5 es una referencia a las notas de los colegios japoneses, en las que el nivel 5 es la valoración más alta. Algo similar a la Matrícula de Honor de aquí.

6 Dragon Quest IX, desarrollado por Level-5 en colaboración con Square-Enix, es el más vendido de la saga: 5,7 millones (4,3 en Japón).

7 Level-5 tiene un estadio en Fukuoka... el Level-5 Stadium. Tiene capacidad para 22563 espectadores y en él juega el equipo de fútbol Avispa Fukuoka, de la segunda división japonesa.

8 Level-5 produce series y películas de animación. La serie de Inazuma Eleven, la peli del Profesor Layton... Y han trabajado junto al estudio Sunrise en la creación de la serie Mobile Suit Gundam AGE.

9 En la serie de juegos Guild de Level-5 han colaborado desarrolladores como Goichi Suda (No More Heroes), Keiji Inafune (Mega Man) y Yasumi Matsuno (Final Fantasy XII). En Europa, estos juegos se distribuyen en la eShop.

10 Wonder Flick es el primer proyecto de Level-5 para Wii U. Será un RPG y su banda sonora estará compuesta por Nobuo Uematsu (Final Fantasy).

Retoques gráficos, mejoras en la I.A. y un magnífico uso del Gamepad convertirán a la versión Wii U de Deus Ex en la mejor.



- AVENTURA
- SQUARE
- OCTUBRE

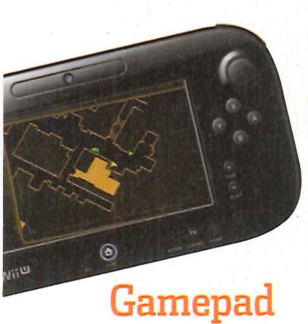
Deus EX Director's Cut

Para ser un cyborg, solo necesitas un implante: el Wii U Gamepad.

La ciencia-ficción está de moda en Wii U. Además del muy esperado Watch_Dogs, pronto llegará Deux Ex Human Revolution, una aventura de acción y sigilo ambientada en 2027 en la que tomaremos el papel de Adam Jensen, cyborg con habilidades aumentadas gracias a los implantes cibernéticos... que quieras añadirle. Y es que en tus decisiones serán clave, y según las armas que elijas y las habilidades de Jensen que potencies, serás una máquina de matar... o una sombra que pasará sigilosa entre los malos.

El hombre-máquina

Los primeros compases del juego narrarán los hechos que convierten a Adam en un cyborg: la compañía de alta tecnología de la que es jefe de seguridad, Sarif Industries, sufre el ataque de una fuerza terrorista y él está a punto de morir. Pero nuevos implantes cibernéticos le salvan la vida, y seis meses después vuelve al servicio dispuesto a descubrir quiénes eran los atacantes. Una investigación que le llevará a explorar escenarios de diversas ciudades de Estados Unidos, enfrentándose a soldados y terroristas, muchos de ellos mejorados tecnológicamente. Y siempre podremos resolver estas escenas de acción de un montón de maneras, dependiendo de si nuestro armamento es letal o solo aturdidor, o de qué implantes instalamos en Adam, que es un héroe personalizable. Elegiremos entre gastar puntos de experiencia en habilidades físicas como correr más rápido o ser más fuerte, en capacidades de hackeo o incluso en habilidades de comunicación para convencer a los personajes del juego de que nos ayuden. Para que veas hasta que punto habrá libertad de acción, será posible acabar el juego solo matando a los jefes finales. El toque final a la magnífica ambientación lo pondrá el Wii U Gamepad, convertido en la herramienta tecnológica definitiva para manejar muchas de las armas y mejoras de Adam. Y es que la versión Wii U será la más completa, porque además incluirá integrada en la aventura The Mising Link, una subtrama paralela que llegó a las otras versiones como DLC.



Gamepad

Gestión de inventarios y mapas, mira telescópica, instrumento de hackeo, escáner para detectar qué armas llevan los enemigos... El supermando de Wii U se usará al máximo en este juegazo.

Primera impresión

- **Tus decisiones importan.**
- **Difícil en las primeros horas.**







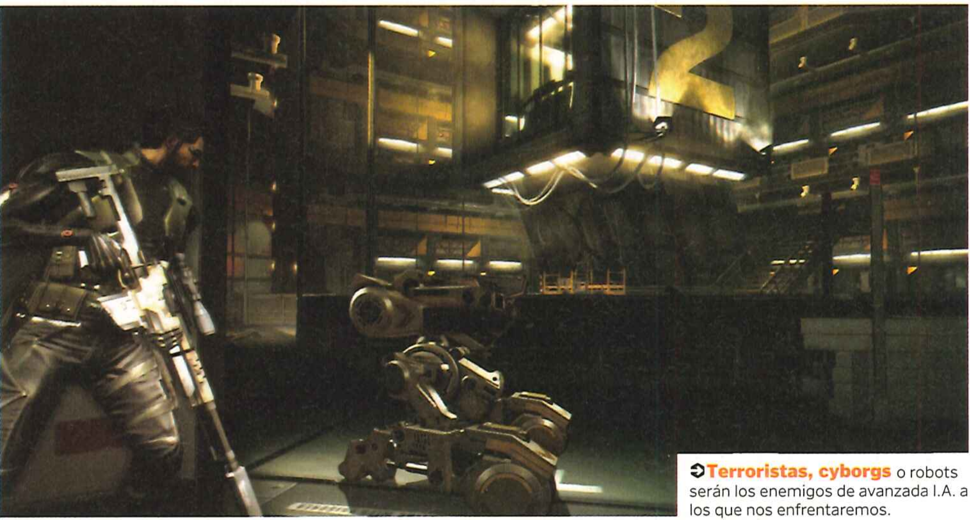




LAS HABILIDADES QUE POTENCIES CAMBIARÁN TU FORMA DE JUGAR: ¿TE VA LA ACCIÓN O ERES UN CYBORG SIGILOSO?



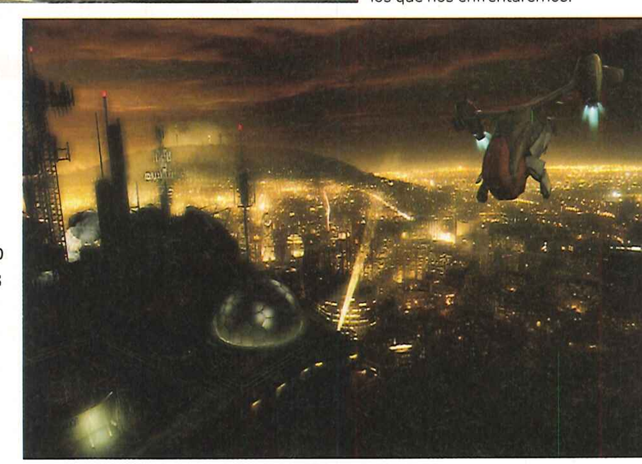
Adam Jensen no solo tendrá sus implantes, también dispondrá de todas las armas de fuego que quieras.



Terroristas, cyborgs o robots serán los enemigos de avanzada I.A. a los que nos enfrentaremos.



SI TE GUSTA LA CIENCIA-FICCIÓN, te gustará Deus Ex. Las primeras horas te sumergen en un futuro en el que los avances tecnológicos han venido acompañados de aumentos de las desigualdades sociales, pero lo mejor es como los elementos sci-fi inciden en las mecánicas de juego: los implantes de Adam le convierten en superhumano y le dotan de habilidades que hacen única la experiencia de juego.



Recorreremos mazmorras de hielo, instalaciones subterráneas y grutas oscuras para salvar Chuchelandia de una misteriosa amenaza; ¿quién estará detrás?





- ACCIÓN RPG
- NAMCO BANDAI
- NOVIEMBRE

Hora de Aventuras

Por Finn, Jake y compañía salvarán el reino de "los chuches" en Wii U.



Gamepad

El jugador principal controla a su héroe con el Gamepad, mientras los otros (hasta tres más) se sirven del WiiMote, gracias a un control de lo más sencillo.

Basta con echar un vistazo a esos medidores de vida o esa perspectiva aérea de las pantallas para hacernos una idea de cuántos guiños a Zelda y otros videojuegos clásicos nos esperan en Hora de Aventuras: ¡Explora la mazmorra porque yo paso!

Con este revelador subtítulo, WayForward pasa de las plataformas de la anterior entrega y apuesta por la acción rolera al estilo de Diablo o Heroes of Ruin, a través de mazmorras llenas de trampas, tesoros y monstruos tan locos como la serie del momento.

Multijugador... ¡matemático!

Eso es lo que diría Finn el Humano al recorrer las laberínticas estancias de la Mazmorra Secreta Real, ya que la diversión se multiplicará por cuatro en el multijugador local (no tendrá online), que nos permitirá escoger entre el propio Finn, su perro Jake, la vampira Marceline y el dulce Don Polvorón. Y no dará igual a quién elijamos, porque cada uno contará con sus peculiares habilidades, que iremos mejorando a base de luchar y ejecutar combos o de comprar equipamiento en las tiendas.

Los toques RPG aportarán profundidad a la historia, aunque su apartado gráfico será tan sencillote y "retro" como los dibujos de su creador, Pendleton Ward, quien ha participado en el desarrollo del juego. Si vosotros también estáis enganchados al humor surrealista de la serie, tenéis una cita en la Tierra de Ooo, tanto en Wii U como en 3DS. Ya sabéis: ¡es hora de aventuras!



Primera impresión

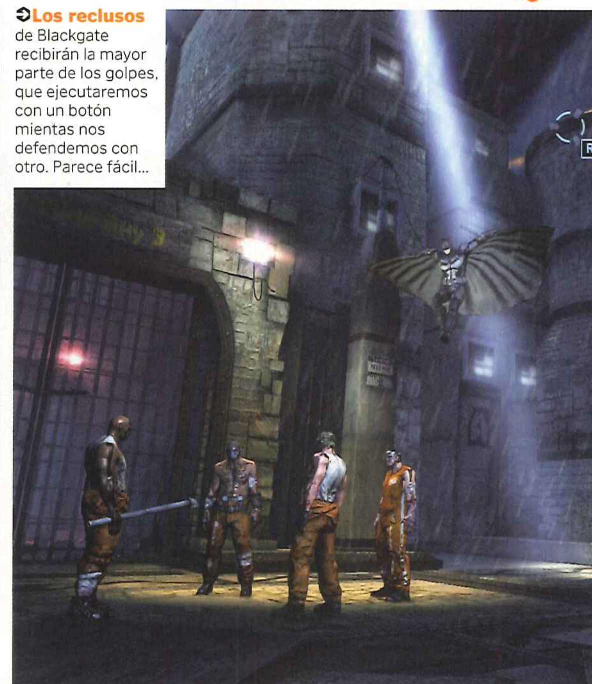


- **Los guiños a juegos como Zelda.**
- **De momento, no está doblado.**









Los reclusos de Blackgate recibirán la mayor parte de los golpes, que ejecutaremos con un botón mientras nos defendemos con otro. Parece fácil...

La batgarra nos colgará del techo, pero habrá más gadgets como el batarang o el gel explosivo.

El sigilo será clave para evitar bat-acazos, aunque viviremos situaciones tan frenéticas como una persecución de Catwoman.









- ACCIÓN
- WARNER BROS.
- 25 DE OCTUBRE



Modo Detective

Desde la táctil activaremos un **escáner** que nos revelará datos sobre escenarios, trampas y enemigos, como sus armas o su campo de visión, a lo Metal Gear.

Batman Arkham Origins Blackgate

Así era Batman antes de convertirse en Ben Affleck.

La versión portátil de Arkham Origins se ha convertido en uno de los títulos más esperados del año. Primero, porque estará específicamente diseñado para la 3DS, con una trama que continuará los acontecimientos de la versión de Wii U (que sale el mismo día). Pero sobre todo, se trata del primer trabajo original de los artífices de la trilogía Metroid Prime, tras dejar Retro Studios y fundar Armature.

La Gotham que colma el vaso

Los índices de delincuencia se han incrementado a tales niveles que el psiquiátrico de Arkham se ha quedado pequeño. Por eso, Batman se adentrará en la prisión de Blackgate, donde deberá hallar objetos y gadgets para desbloquear nuevas habilidades (aquí no ganará experiencia) y abrir zonas del mapa, como en la saga de Samus. Tendrá un desarrollo 2.5D, es decir, que integrará modelos tridimensionales en escenarios de avance lateral, con ángulos de cámara dinámicos al estilo del genial Castlevania: Mirror of Fate. La acción dará paso a fases de infiltración donde podremos atravesar conductos de ventilación, saltar entre edificios o desplazarnos de una azotea a otra con la batgarra, pero el espectáculo recaerá en los brutales combates, menos fluidos que en los Arkham "mayores" pero más tácticos. Nos da que el señor Wayne va a tener muy pocos rivales aparte de Máscara Negra y Deathstroke...

Primera impresión

- El equilibrio entre acción y sigilo.
- Los combates parecen lentos.







Sagas como Arlong Park o la infancia de Luffy servirán como argumento a un juego bastante largo: promete 30 horas de aventura mínino.

Aquí está Chopper repartiendo estopa. La estética del juego estará calcada de la serie.

Aunque serán por turnos, los combates transmitirán dinamismo gracias a la variedad y potencia de los ataques.







- ROL
- NAMCO BANDAI
- NOVIEMBRE

One Piece Romance Dawn

La tripulación del Thousand Sunny pelea por turnos.

La llegada de este juego de rol va a ser un sueño hecho realidad para los fans del anime más amado del mundo. Abarcando varias sagas de la serie, como Arlong Park, Buggy y la emotiva infancia de Luffy, vamos a manejar a los personajes más importantes: Luffy, Chopper, Nami, Zoro, Sunji, Nico Robin y Brook. Con ellos viviremos la vida del pirata: viajaremos por el mapa del mundo con el Thousand Sunny y exploraremos a pie bellos escenarios tridimensionales.

Mejorando a tu tripulación

El alma del desarrollo serán los combates por turnos, que tendrán bastantes posibilidades. Al típico uso de objetos y magias se unirán los combos de los personajes: se tratará de los ataques que hemos visto en el anime, que podremos combinar de diferentes maneras y que añadirán un gran dinamismo a las batallas. Además, la personalización de los héroes será un elemento importante, ya que según suban de nivel repartiremos con bastante libertad los puntos de experiencia, mejorando a nuestro gusto habilidades y eligiendo qué ataques aprender. Y más te vale hacerlo con cabeza, porque a villanos como Buggy, Arlong o Cocodrile no se les vence fácilmente. Tan chulas serán las peleas que, al menos en las primeras horas, hacen palidecer a la exploración, un tanto lineal. A ver si la cosa cambia según avancemos.

Primera impresión

- Clavará la estética.
- ¿Demasiado lineal?



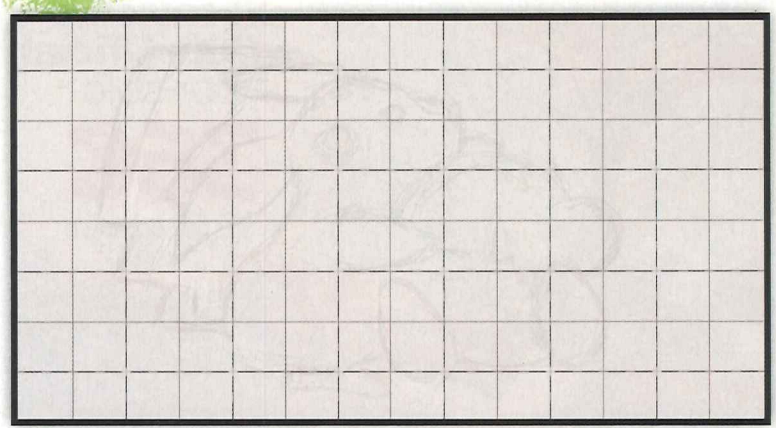
Control táctil

Pocas cosas le gustan más a un pirata que un mapa. En este juego lo tendremos en la pantalla táctil, y se dibujará a la vez que avanzamos.

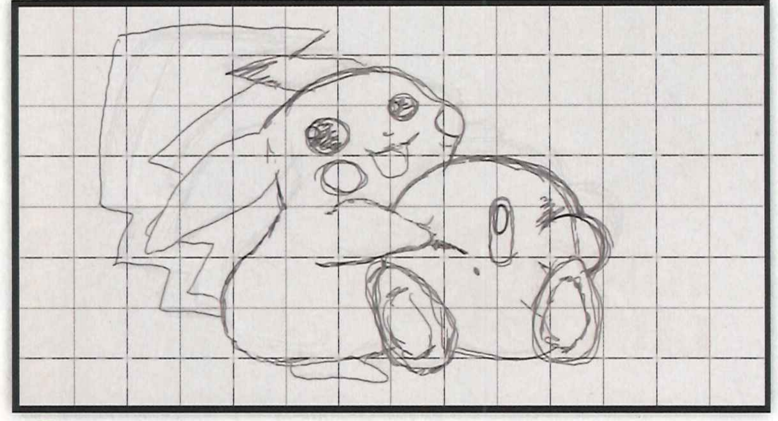


Art Academy™ SketchPad

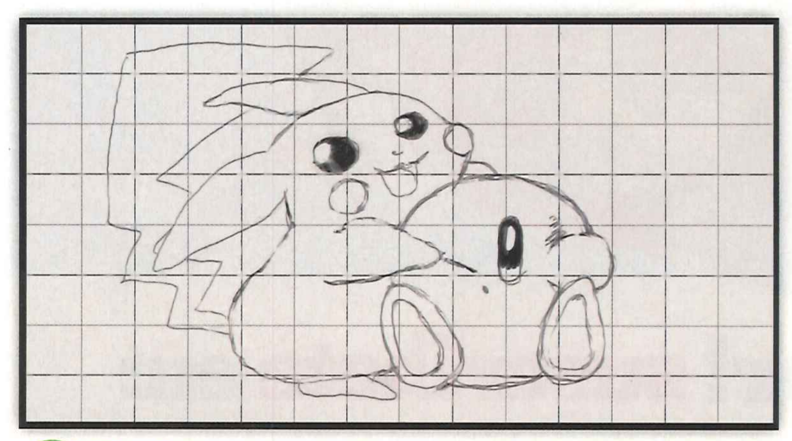
Si tienes Wii U y alma de artista, habrás descargado Art Academy de la eShop. Con la ayuda de Kirby y Pikachu, te contamos cómo crear una obra maestra.



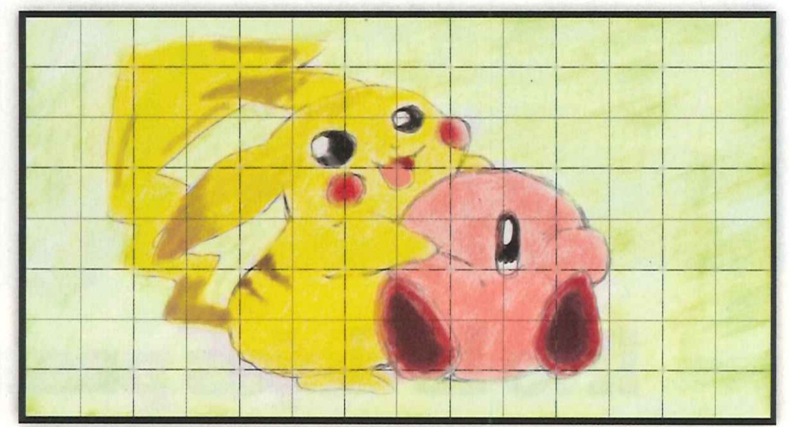
1 Vamos a hacer un dibujo nuevo, sin usar imágenes de referencia. Activamos la cuadrícula para dar proporciones. Con un lápiz de dureza intermedia marcamos contornos.



2 Con las primeras líneas, comenzamos a reforzar esas marcas, usando un lápiz más blando. Dibujamos los primeros detalles de los personajes: ojos, bocas, mofletes...



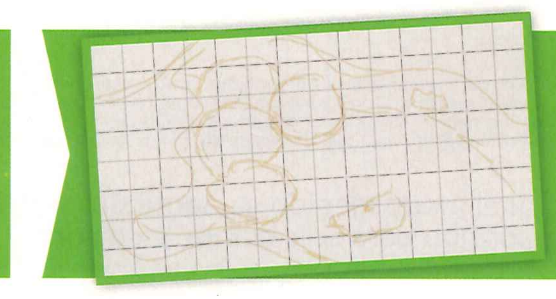
3 Con la goma quitamos las líneas que no valen y marcamos las zonas más oscuras con carboncillo o lápiz negro de madera. El dibujo está definido, podemos fijarlo y cambiar de material.



4 La primera capa de color debe ser de los colores base; más tarde añadiremos detalles, sombras o mezclas de colores. Puedes utilizar el difuminador para extender bien los colores.

Los mejores Trucos

Y ahora, completamente gratis, los trucos de los dibujantes expertos de la redacción.

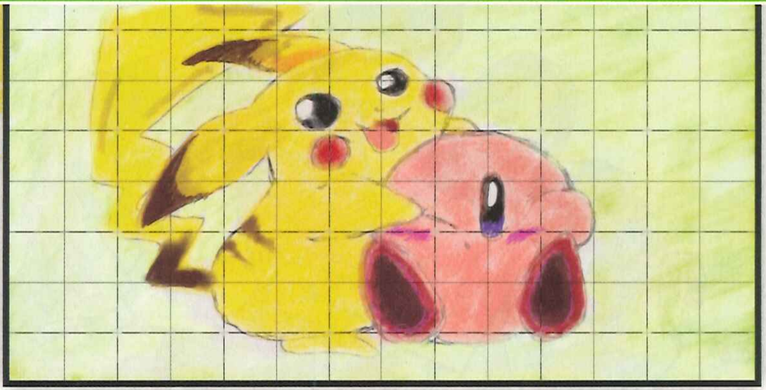


Al confirmar el cuadro de referencia puedes elegir el tipo de papel que vas a utilizar. Fino si utilizas lápices, grueso si usas carboncillos, y papel de pasteles, un poco más rugoso, para difuminar sin que se ensucie el papel. Si tienes esto en cuenta, el resultado será mucho mejor.





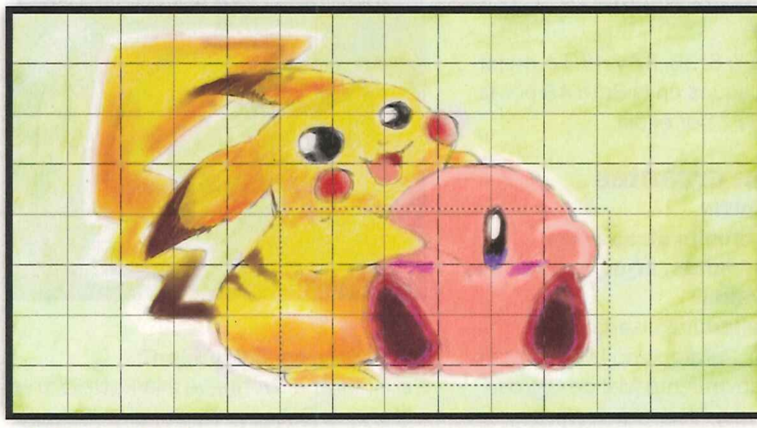


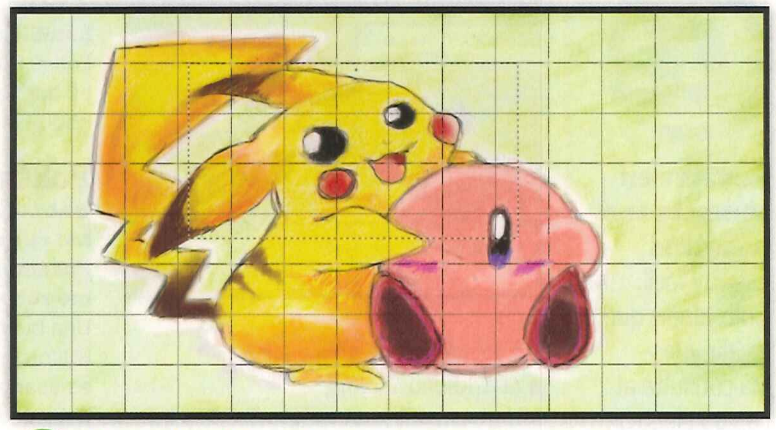





5 Una vez igualada la primera capa de color, nos fijamos en zonas más oscuras (las orejas o la cola de Pikachu, los zapatos y mejillas de Kirby...). Usa el pastel para difuminar los detalles.

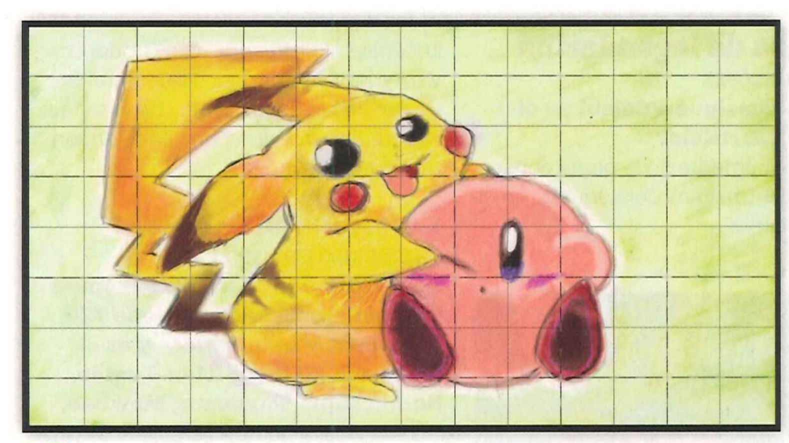
6 Si queremos que se noten los trazos de sombras, usamos lápices de colores; si preferimos que pasen desapercibidos, aplicamos pasteles en las partes oscuras y los difuminamos.

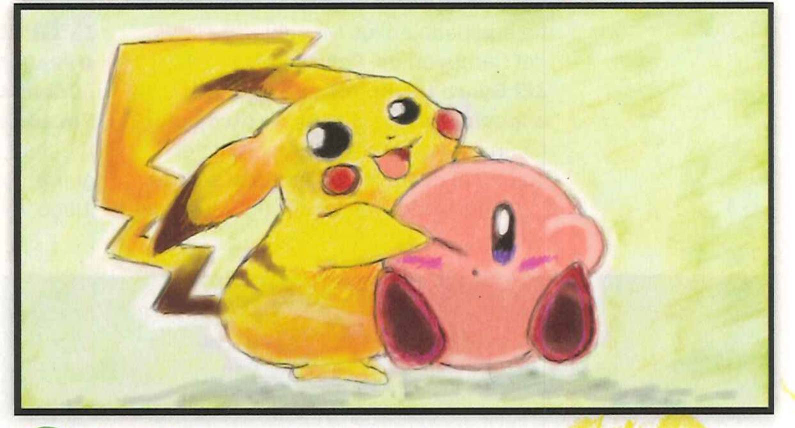




7 Los brillos también son algo importante. Las zonas más luminosas las hemos marcado con lápiz blanco. Para distinguir los bordes del fondo verde usamos goma de borrar.

8 Si se desdibuja la pintura, remarcamos los bordes de personajes o escenarios con lápiz negro. Hemos fijado el dibujo para que no le afecten otros materiales si decidimos usarlos.





9 Antes de guardar el dibujo y publicarlo en Miiverse para que todos tus amigos vean lo artista que eres, arregla trazos de lápiz que se te hayan pasado o alguna sombra brusca.

10 Si al desactivar la cuadrícula te gusta el resultado final, es que lo has hecho genial. Ahora entra en juego tu creatividad: añade color al suelo, un paisaje de fondo... ¡Tú eres el artista!



Las técnicas mixtas son ideales si quieres un resultado original y con personalidad. Mezclar pasteles y lápices de colores es una de las mejores combinaciones: el pastel es más nebuloso y el lápiz más duro y marcado. Intenta que las pinceladas lleven la misma trayectoria.



Sí quieres saber qué siente un pintor real, haz que la pintura de referencia no aparezca en pantalla y dibuja "a ojo". También puedes no usar la cuadrícula, aunque entonces más vale que domines las proporciones.

Oak al rescate



¡Oh, un Gyarados rojo! No es lo único que vas a descubrir en este consultorio. Atrapar a los Pokémon errantes o localizar a los Legendarios más guays... eso también está.



Ponerse en contacto con nosotros es muy fácil. Solo tenéis que dirigir vuestra consulta al correo electrónico revistaoficialnintendo@axelspringer.es



Gyarados Rojo

● ALEJANDRO ALCAIDE

¿Cómo consigo el objeto Restos en Plata SoulSilver?

Lo puedes encontrar equipado en el Snorlax que aparece bloqueando la Cueva Diglett o robárselo al Swalot de Koga con Ladrón o Antojo. También viene equipado en los Munchlax de la Vía del Campeón del Pokéwalker.

¿El Gyarados Rojo tiene algo en especial aparte de ser de otro color?

Lo único que tiene de especial es el color y el destello que emite al salir, al igual que todos los Pokémon Variocolor.

¿Dónde consigo a Vulpix en Plata SoulSilver?

En las Rutas 7, 8, 36, 37 y 48. Lo mejor es que lo busques en la Ruta 48 por la noche o en la 7 por el día.

Pokémon errantes

● ÁLVARO MARTÍN

Me cuesta mucho atrapar los Pokémon errantes. ¿Qué estrategias me recomienda?

Una buena alternativa sería usar Falsotortazo. Para que no huya lo mejor es usar el movimiento Mal de Ojo o la habilidad Sombratrampa de Wobbuffet, luego utiliza Hipnosis para dormirlo y durante los primeros cinco turnos lanza Veloz Ball. Si sigues sin atraparlo, continúa con Ultraballs.

A la caza de legendarios

● FRANCISCO LÓPEZ

¿Cómo se consigue a Celebi en el Pokémon HeartGold?

A Celebi únicamente se le podía conseguir por evento, no es conseguible en el juego, lo siento.



¿Y a Kyogre y a Groudon?

Para lograr a Kyogre ve a la Ruta 27 tras obtener la Pokédex Nacional. Allí conseguirás la Azulesfera. Llévala a una cueva a la que se accede surfeando hacia la zona izquierda de la Ruta 47. Para Groudon, igual pero en Plata SoulSilver.

¿Y a Rayquaza?

Enséñale al Profesor Oak a Groudon y a Kyogre y te dará la Verdesfera. Si vuelves a la cueva donde capturaste a Kyogre o a Groudon con ella te encontrarás con Rayquaza.

Los más poderosos

● FERNANDO IZQUIERDO

He investigado sobre los Pokémon más poderosos. Arceus tiene 720 por suma de estadísticas y es el número 1. En la posición 4 estén Ho-oh, Lugia, Rayquaza, Mewtwo, Reshiram, Zekrom, Dialga, Palkia y Giratina con 680. ¿Quién está en las posiciones 2 y 3?

En la segunda posición están Kyurem Blanco y Kyurem Negro con una suma de 700, pero los que mencionas como cuartos están en el tercer puesto.

La mansión fantasma

● IVÁN

En la Vieja Mansión, ¿a qué hora aparecen los espíritus? Y si hablas con ellos, ¿te dan algo?

Torchic con Blazikenita

A partir del 12 de octubre podrás estrenar tu nuevo Pokémon X o Pokémon Y con el Torchic de evento que estará disponible a través de Nintendo Network. Este Torchic tiene la habilidad Impulso y lleva equipada la Blazikenita, un objeto que no podrás conseguir de ninguna otra forma y que te permitirá conseguir a Mega Blaziken. Este Torchic al nivel 10 tiene los movimientos Arañazo, Gruñido, Foco Energía y Ascuas; y estará disponible hasta el 15 de enero de 2014.







Los espíritus aparecen tras entrar y salir repetidamente. El mayordomo está en el comedor y a la hija la verás en el cuarto central. No puedes hablar con ellos y no tienen ninguna utilidad.

Mejorando a Flygon

SERGI SANTANA

¿Podría analizar a mi Flygon?

Está al nivel 65 y cuenta con los ataques Vuelo, Cometa Draco Llamarada y Cola Dragón. Le falta algún ataque tipo Tierra, Terremoto (MT26) seria lo ideal, sustituyendo a Vuelo. Además, le cambiaría Cola Dragón por algún ataque de otro tipo como Roca Afilada (MT71).

Pokémon X/Y en 3DS

FERNANDO MERELLO

¿El nuevo Pokémon X/Y saldrá para Nintendo DS o solo para 3DS?

Pokémon X/Y serán exclusivos de 3DS, así que tendrás que ir pensando en comprarte una pronto si quieres jugarlos. Y sabes que puedes elegir entre tres modelos: 3DS, 3DS XL y la nueva 2DS, que sale a la venta el mismo día que el juego, el 12 de octubre.

Truco misterioso

Habilidades de Equipo



En Mundo Misterioso: Portales al Infinito se implementó un nuevo sistema de habilidades de equipo, que se pueden conseguir con los cofres que dejan algunos enemigos al ser derrotados. Hay que llevarlos a la tienda de Rampardos para que los abra . Pueden contener todo esto:

Cartógrago	Revela el mapa del piso.	**Nutricionista**	A veces recuperas PS y PP al comer o beber algo.
Cazatesoros	Incrementa la posibilidad de que los enemigos dejen un cofre.	**Quitatrampas**	Puedes destrozar trampas cuando las pisas.
Cuentaobjetos	Informa del número de objetos que hay en el piso del territorio.	**Recupera-PP**	Recupera los PP cuando vas a un nuevo piso.
Detectanidos	Te permite ver si hay un Nido de monstruos en el piso.	**Revelaescaleras**	Te muestra dónde se encuentran las escaleras del piso.
Detectatiendas	nforma de si hay una tienda Kecleon en el piso.	**Sanador**	Sube más rápido el número de PS al caminar.
Escolta	Si el líder tiene pocos PS, los compañeros le protegerán.	**Segunto intento**	Más posibilidad de golpear en el siguiente turno si el movimiento tuvo éxito.
Evasivo	Más posibilidad de evitar un ataque si tu PS es bajo.	**Selectivo**	Los objetos y movimientos evitan a los Pokémonde tu equipo.
Inmutable	Impide a los miembros de tu equipo que evolucionen.	**Sigiloso**	No despertarás a un enemigo aunque pases por su lado.
Intimidante	Intimidarás de tal manera al objetivo que a veces no atacará.	**Supereficaz**	Incrementa el radio de Golpe Crítico para movimientos Supereficaces.
Lanzador ducho	Incrementa el rango de lanzamiento de objetos.	**Superviviente**	Puedes resistir con 1PS el golpe de un movimiento que te noquearía.
Lúcido	No golpearás a tus compañeros mientras estés Confuso.	**Vengador**	Incrementa mucho el Ataque si un compañero ha caído.
Preventivo	No podrás verte afectado por un cambio de estado si un compañero ya tiene uno.		

Comunidad



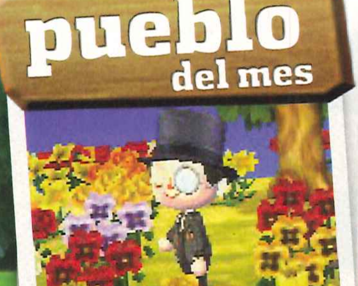
Envía tus códigos (casa del sueño y QR) y cada mes publicaremos los mejores diseños, pueblos, alcaldes...

Participa en **revistaoficialnintendo@axelspringer.es**

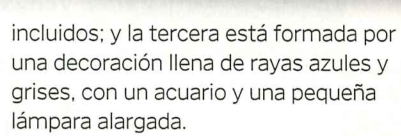
Los mejores alcaldes

Gobernar un pueblo es complicado, pero tan reconfortante...

pueblo del mes









Hemos visitado **New Leaf**, el pueblo de Alex, y nos hemos enamorado de su organización. Tiene una gran variedad de flores perfectamente colocadas, un montón de lugares para descansar, faros... Y aunque parezca una distribución muy clásica, Alex posee dos casas que dicen todo lo contrario: habitaciones blancas y tecnológicas. Una de sus habitaciones principales está construida con muebles de globos; otra de ellas es de madera, tocadiscos y cama incluidos; y la tercera está formada por una decoración llena de rayas azules y grises, con un acuario y una pequeña lámpara alargada.

Este alcalde esconde muchas ideas para New Leaf y, por supuesto, es el más elegante del pueblo con su traje, sombrero y monóculo. Sus vecinos están encantados con su entorno. El pueblo de Alex irradia buen rollo y color. Si necesitas ideas para la decoración de tu casa y tu pueblo, es perfecto para ti.

Durante el día, Alex pasea por New Leaf y ayuda a todos sus vecinos, que están encantados con el entorno que les ha construido.



Guillermo Plantina está lleno de patrones de Nintendo, así que coge ideas y ponlas en práctica.



David El castillo ninja de Helioder es visita obligada. Descubrirás las tradiciones de toda una civilización.



Luismi Este alcalde es un fanático de la saga Zelda, pero también tiene cosas dedicadas a Pokémon.



Casas del mes



Vicente Elric
Tiene tres plantas y un montón de habitaciones. Toda ella tiene un aire tecnológico bastante misterioso. De hecho, hemos visto un extraterrestre en una de sus habitaciones... Los trofeos colocados por su casa reflejan todo lo que ha trabajado Vicente para que sus vecinos estén cómodos.

Midrián Sánchez
Lo primero que vemos al entrar a su casa es un salón de globos que parece un parque de atracciones. En su sótano hay ítems de Nintendo que te encantarán: plantas carnívoras, un Kart de Mario, una Trifuerza, una nave de F-Zero... Algunos vecinos de Arbalia pasan a ver la casa de su alcaldesa solo por deleitarse.

Arbalia

José Piquero
Es de las más elegantes que hemos visto, ¡si hasta tiene armaduras! Está decorada como un antiguo castillo de la realeza, y si la visitas te parecerá estar dentro de una peli de época. En el ático tiene un órgano y el sótano está dedicado a Nintendo, ¡que un noble también tiene que divertirse!



Tomoeda

04-08 Do 16:57

Ame-nee Qué pena que se haya acabado el verano, porque esta alcaldesa adora tomar el sol.

Guddogosuto



Popsatram A esta alcaldesa le encanta Toy Story, pero sobre todo le gusta disfrazarse.

Popsatram

Casas del sueño



7400-2379-0551

Fanelia, de Laia Mestres. Entre lámparas de papel y parques de arena para relajarse, la vista se hace muy "zen".



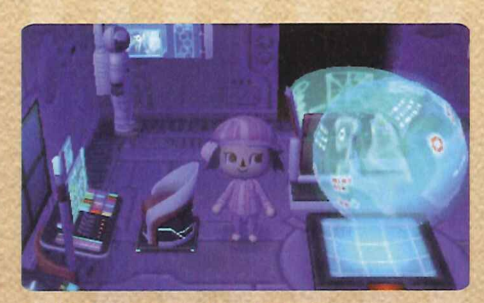
6200-2257-5249

Clow, de Dani Arrayás. Cada rincón de Clow está pensado para el descanso. Puentes de madera, rosas doradas, baldosas azules...



6300-2323-9093

La Calle, de Agustín Muñoz. El suelo de La Calle es azul y verde de tonos muy chillones, para que no te pierdas.



6900-2324-9093

Lunia, de David Monli. Entre trajes de astronauta y hologramas, David tiene un sótano donde gestiona su alcaldía



Vuestros diseños

Que se acerque el frío no significa que haya que ponerse cualquier cosa...



Traje pirata

Rober ¡Ah del barco! Este diseño tan chulo nos lo mandaba Roberto por correo y nos parece una forma perfecta de empezar el cole: elegantes y especiales, ¿no?



Vestido Zelda

Ainara Ahora que acaba de salir Wind Waker, Ainara encontraba este diseño del vestido de la princesa Zelda. ¿Qué sería de Link sin su princesa?



Jersey donut

Leire Ahora que empieza a hacer más frío, qué mejor que un jersey con un motivo de donuts para abrigarse. Leire nos mandaba este diseño dedicado a los más golosos. ¡Nosotros ya nos lo hemos puesto!



Vestido bruja

Estrella Habrá que empezar a prepararse para Halloween, o al menos eso pensó Estrella cuando nos envió este diseño tan bonito. Un traje inspirado en las brujas de las películas. Que no, que no da nada de miedito, hombre.



Clan Uchiha

Link con espada

Botón rojo de Mario

Set picnic

Planta piraña

Patrón pizza

Patrón Lego

Patrón agua



Camiseta Sora

Fermín Gamboa es el autor de esta camiseta, homenaje al héroe de Kingdom Hearts. Ahora podrás gritar mejor eso de "¡mis amigos son mi poder!". Gracias, Fermín



Póster Hora de Aventuras

Ricardo La serie de moda tenía que tener su propio hueco en vuestros diseños. Ricardo enviaba este póster en el que puedes convertir tu cara en la de Finn y posar junto a Jake.



Suelo con setas

Gorro Kirby

Patrón Mega Man

Patrón piedra



Hazlo desde tu 3DS mencionando a @Hobby_Consolas. ¡Sé ingenioso y saldrás en esta columna tan maja!



JaviviGa @Javivi_Ga

¡El Team Rocket despega de nuevo! **#ACNL** @hobby_consolas





Chistian Amor @Christian_Amor_

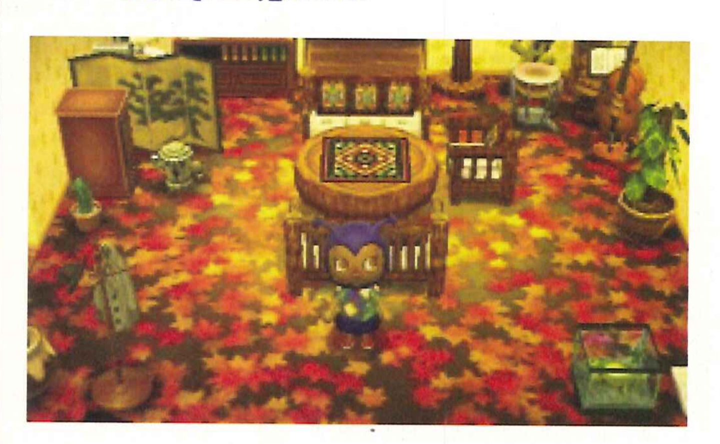
Un enfrentamiento épico que pasará a los libros de historia @hobby_consolas **#ACNL**





Naftalk de la Troix @Naftallyne

Mi madre pesada con que os mande una foto del salón **#ACNL** @hobby_consolas



Agenda

Octubre y noviembre

Peces

(Nota: todos los precios son en Reciclaje Bártulos)

Objeto	Lugar	Horario	Valor
Cacho	Ríos	9:00 a 16:00	200 bayas
Carpín	Ríos	9:00 a 16:00	120 bayas
Leucisco	Ríos	16:00 a 9:00	200 bayas
Barbo	Ríos	24 horas	200 bayas
Carpa	Ríos	16:00 a 9:00	300 bayas
Koi	Ríos	16:00 a 9:00	4.000 bayas
Pez dorado	Ríos	24 horas	1.300 bayas
Pez telescopio	Ríos	9:00 a 16:00 bayas	1.300 bayas
Gobio de río	Ríos	16:00 a 9:00	300 bayas
Siluro	Lagos	9:00 a 16:00	800 bayas
Pez sol	Ríos	9:00 a 16:00	120 bayas
Perca amarilla	Ríos	24 horas	240 bayas
Perca	Ríos	24 horas	300 bayas
Lucio	Ríos	4:00 a 21:00	1.800 bayas
Trucha	Cascadas	4:00 a 21:00	3.800 bayas
Trucha arcoíris	Ríos	4:00 a 21:00	800 bayas
Taimén	Ríos	16:00 a 9:00	15.000 bayas
Cangrejo de Shanghái	Ríos	16:00 a 9:00	2.000 bayas
Gupi	Ríos	9:00 a 16:00	1.300 bayas
Pez ángel	Ríos	16:00 a 9:00	3.000 bayas
Tetra neón	Ríos	9:00 a 16:00	500 bayas





¡De visita por FanAC!

Llegan invitados

En esta primera entrega de "¡Llegan invitados!" os contaremos qué sucedió en el pueblo de Emilio, autor de esta sección, cuando decidió abrir las puertas de su pueblo a unos amigos...

Las puertas del pueblo se abrieron

Sabían que aquel día iba a ser especial, estaban seguros de que lo pasarían en grande. Llegaron Eryk y Adri al pueblo de Emilio, autor de esta sección, pero todavía faltaba uno, así que se pusieron a jugar en una bola de parque que había cercana a la estación. ¡Qué bonito es FanAC!





Por fin llegó Jesús. ¡Ya estaban todos! Dieron un pequeño paseo por el pueblo hasta que Adri sacó una red, Jesús su martillo de goma y Eryk un hacha... ¿Os imagináis lo que pasó a continuación? Empezaron a darse golpes, sin venir a cuento... ¡fue una auténtica locura!

Tras tanto golpe, lo suyo era relajarse en el árbol de la plaza. ¡Pero no había sitio para Emilio! Así que se tuvo que quedar de pie, enfadado.

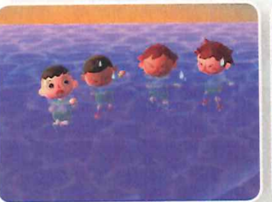




Lo mejor de la tarde, por llegar

Bajaron a la playa porque hacía mucho calor y había que refrescarse. Tuvieron la estupenda idea de hacer una competición, así que pusieron el cronómetro y... ¡salieron corriendo a toda pastilla a recoger peces, insectos y moluscos! Fue muy difícil porque en cuanto alguien veía un pez, todos corrían para arrebatárselo. Al final ganó Adri, y para descansar de la competición se fueron a Reciclaje Bártulos para vender lo que habían pescado y cazado.

Justo después decidieron viajar con mucha energía a la isla. Sobre todo Adri, Eryk y Jesús, porque Emilio fue el que pagó el viaje. Nada más llegar cogieron las





cañas y se pusieron a pescar. Y cómo no, enseguida empezaron a molestarse y arrebatar los peces a los demás. Cuando se cansaron de pescar, cogieron un traje de buzo y... Bueno, en realidad no hicieron gran cosa, porque el mar tenía muchas medusas y no paraban de picar.

Luego eligieron el tour "Pesca Peligrosa" y se sentaron para que el barco zarpara. ¡Esto sí que iba a estar interesante! Para su sorpresa, de repente se hizo completamente de noche, de modo que localizar peces era mucho más complicado porque se ocultaban en la oscuridad.





El siguiente tour, explotar globos

Rápidamente se decidieron por otro tour, este con pinta más divertida: explotar globos. Todos los globos posibles. En cuanto comenzó, se lanzaron a pincharlos como si no hubiera un mañana. ¡Claro que también había trampas! Fue muy divertido, consiguieron unas cuantas medallas y regresaron al pueblo para visitar la casa de Emilio. ¡Con tanto trajín, se les había olvidado echarle un vistazo! Pero antes de entrar se pusieron a darle martillazos y hachazos por fuera... ¡Pobre Emilio, no ganaba para sustos!

Visitaron cada una de las habitaciones, pero en especial se quedaron encantados con la cafetería, así que disfrutaron de ella un buen rato. Además, había un ventilador en la pared que les refrescaba.

Y para terminar, salieron de la casa y se hicieron unas bonitas fotografías.

¡Qué gran día!





Un tocón con dibujo de naranja partida. Al lado podemos ver que ha crecido un champiñón que parece de Mario



El champiñón de Mario te hará gigante durante un segundo. Pero también puedes venderlo por 16.000 bayas.

Los tocones especiales y los champiñones

Al talar un árbol puede ocurrir que los tocones salgan con un dibujo. Si te pasa, aparecerán champiñones al lado.

Una novedad integrada en Animal Cossing: New Leaf son los iconos en los tocones. Aunque es muy difícil que salgan utilizando el hacha normal, si talas un árbol puede aparecer un dibujo en la madera cuando lo cortes. Sin embargo, si talas un árbol con el hacha de plata (se compra en la isla tropical, pero es realmente difícil que salga), siempre te saldrán los tocones con dibujos. Además de servir como elemento decorativo para tu pueblo, alrededor de esos tocones van a crecer champiñones. Pueden salir champiñones elegantes, finos, planos, raros, ¡o incluso un champiñón de Mario! Si te tomas un champiñón de Mario (lo sabrás diferenciar bien, ya que es rojo con puntos blancos) te harás gigante durante un segundo. ¡Te va a sorprender porque te hace tan grande como un faro!

No obstante, en el mes de noviembre los champiñones salen al lado de los árboles sin necesidad de que estén talados y con dibujos (excepto el champiñón raro). Estos son los diferentes tipos de champiñones y sus precios de venta:

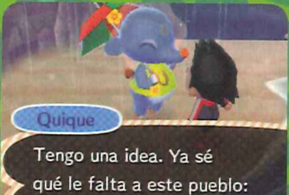
- **Plano:** se vende por 200 bayas.
- **Fino:** se vende por 300 bayas.
- **Elegante:** se vende por 10.000 bayas.
- **Raro:** aparece solo cuando tienes el pueblo perfecto, enterrado cerca de un tocón con dibujo. Se vende por 16.000 bayas.
- **Especial** (champiñón de Mario): cuando te lo comes, te vuelves gigante durante un segundo. Aparece muy raramente. Puedes venderlo por 16.000 bayas. ¡Menudo dilema!

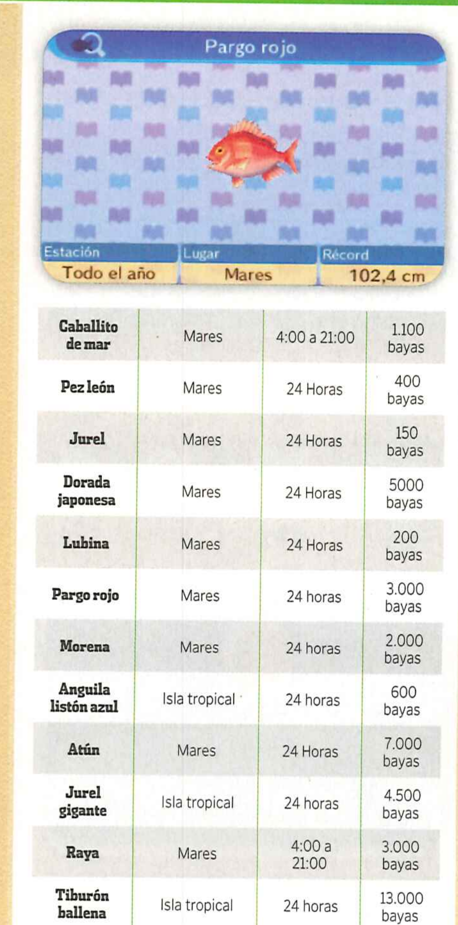
Además, si tienes suerte, puedes encontrar un mueble de la serie Hongo cuando cojas un champiñón (pero solamente en noviembre), que consta de los siguientes muebles: soporte, armario, cama, cómoda, lámpara, mesa, mesita, pared, perchero, silla, suelo, taburete y televisión.

TRUCO DEL MES

Tener más proyectos municipales

Si quieres conseguir más proyectos municipales tendrás que ir a nadar en la playa y esperar en un rincón cinco minutos (aunque te piquen muchas medusas). A continuación sal y ve al pueblo, y un vecino exclamará al verte para que le pongas una nueva muletilla, un nuevo saludo, para contarte alguna curiosidad suya, o para pedirte un nuevo proyecto municipal.





Caballito de mar	Mares	4:00 a 21:00	1.100 bayas
Pez león	Mares	24 Horas	400 bayas
Jurel	Mares	24 Horas	150 bayas
Dorada japonesa	Mares	24 Horas	5000 bayas
Lubina	Mares	24 Horas	200 bayas
Pargo rojo	Mares	24 horas	3.000 bayas
Morena	Mares	24 horas	2.000 bayas
Anguila listón azul	Isla tropical	24 horas	600 bayas
Atún	Mares	24 Horas	7.000 bayas
Jurel gigante	Isla tropical	24 horas	4.500 bayas
Raya	Mares	4:00 a 21:00	3.000 bayas
Tiburón ballena	Isla tropical	24 horas	13.000 bayas
Celacanto (solo días de lluvia o nieve)	Mares	16:00 a 9:00	15.000 bayas



Crustáceos

(Nota: todos los precios son en Reciclaje Bártulos)

Objeto	Lugar	Horario	Valor
Ostra (de noviembre a diciembre)	Sombra pequeña	9:00 a 16:00	400 bayas
Vieira	Sombra mediana	24 horas	1.000 bayas
Anémona	Sombra mediana	24 horas	100 bayas
Estrella de mar (todo el año)	Sombra pequeña	24 horas	100 bayas





Babosa de mar	Sombra pequeña	24 horas	200 bayas
Langosta mantis	Sombra pequeña	16:00 a 9:00	1.250 bayas
Camarón boreal (solo octubre)	Sombra pequeña	21:00 a 4:00	650 bayas



Langosta espinosa	Sombra grande	21:00 a 4:00	3.000 bayas
Bogavante	Sombra grande	24 horas	2.500 bayas
Cangrejo de nieve (de noviembre a abril)	Sombra grande	24 horas	4.000 bayas



Cangrejo peludo	Sombra mediana	24 horas	4.000 bayas
Cangrejo boreal (de noviembre a marzo)	Sombra grande	24 horas	6000 bayas
Anguila jardinera	Sombra pequeña	24 horas (en la Isla tropical)	600 bayas
Nautilo	Sombra mediana	24 horas (en la Isla tropical)	900 bayas
Isópodo gigante	Sombra mediana	24 horas (en la Isla tropical)	9.000 bayas



Consultorio de Canela

Cada mes nos llegan muchas preguntas a la revista. Canela, tu secretaria, te ayudará cada mes a resolverlas.

Quiero pasar mi jugador de Animal Crossing a otro pueblo, ya que he comprado una nueva tarjeta del juego. ¿Cómo lo hago?
Los jugadores se pueden pasar a una tarjeta nueva de AC:NL dándole a "Otra cosa" antes de empezar la partida, cuando hablas con Canela. El problema está en que al alcalde no le saldrá la opción de mudarse de pueblo, pero si decidís mudar a un jugador normal, no tendréis problemas.



En la cafetería, cuando le doy a "¡Busco trabajo!", me dice Fígaro que no necesita ayuda. ¿Cuándo la necesita?
Fígaro necesitará ayuda cuando los vecinos estén despiertos y andando por el pueblo, así que la hora a la que casi siempre necesitará ayuda está entre las 12:00 y las 17:00.

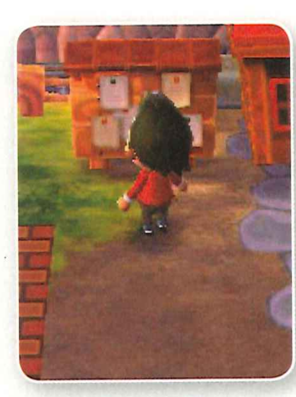
¿Para qué sirven los cafés con los que te recompensa Fígaro después de trabajar?
Solo puedes hacer dos cosas con ellos: venderlos o ponerlos en tu casa como decoración. Ten en cuenta que cuanto mejor hagas tu trabajo, mejor será el café que te dé al final, por lo que te pagarán más por él. ¡Así que intenta hacerlo lo mejor posible! Y si acumulas muchos aciertos en tu trabajo, te obsequiará con muebles relacionados con la cafetería.



Necesito más espacio para guardar mis diseños. ¿Cómo lo consigo?
Creando un personaje nuevo en el pueblo. De esa forma tendrás el doble de espacio. Y si luego necesitas más, puedes crea un tercer y cuarto jugador.



¿El fertilizante regenera la hierba del suelo?
No, eso es un rumor falso que se ha extendido. Lo que hace el fertilizante (se compra en Galerías T&N) es aumentar la probabilidad de que crezcan frutas deliciosas o nuevas flores.



¿Cuándo hay lluvia de estrellas?
Es un día aleatorio por la noche. De todas formas, se anunciará en el tablón del pueblo para que te informes.



El Club Tórtimer

La tienda tropical y sus secretos ocultos

El Club Tórtimer sirve para ir a islas tropicales con gente de todo el mundo, y si tienes suerte, encontrar objetos exclusivos...

¿Sabías que...
en Animal Crossing: New Leaf puedes conseguir trampas negras que hacen una marca más pequeña para que sean más difíciles de ver?



Cuando pagas la segunda hipoteca de 39.000 bayas, el antiguo alcalde (Tórtimer) aparecerá en el muelle de tu pueblo para avisarte de que va a hablar con un Capitán para que pueda llevarte hasta una isla. La isla tropical tiene la peculiaridad de que siempre es verano, por lo que la posibilidad de que salgan tiburones y escarabajos valiosos es mayor que si vas a tu pueblo.

Entradas para el club

En la isla también hay una tienda donde se venden muebles, semillas de arbustos, trajes de buzo, gorros y entradas para el Club Tórtimer a cambio de medallas que se obtienen en tours (que son minijuegos de la isla).

Si compras una entrada al Club Tórtimer (cuesta 60 medallas) no solo podrás ir a la isla tropical de tu pueblo, sino también a islas en las que hay gente de todo el mundo: tú puedes elegir si quieres que salga gente española o también gente extranjera (por lo que a lo mejor tienes que hablar inglés para poder comunicarte con los jugadores... ¡O incluso chino!)

En las islas del Club Tórtimer da igual la hora que sea en la vida real: sale al azar, por lo que pueden ser las once de la mañana en tu país y en la isla del Club Tórtimer puede ser de noche. Otro dato importante es que las islas del Club Tórtimer no son propiedad de nadie: se generan automáticamente para que los jugadores puedan estar ahí, así que puedes talar y romper todo lo que quieras (¡pero sin molestar a tus compañeros!).

Objetos exclusivos

En las islas tropicales del Club Tórtimer puedes encontrar objetos exclusivos y muy chulos que solo aparecen en esa tienda. Por ejemplo, trajes de buceo nuevos, un castillo de arena, un barco en una botella, un ukelele...

También hay dos objetos que son los más buscados por casi todo el mundo. Pueden aparecer en la isla de tu pueblo, pero si ves que no están, también puedes viajar por islas del Club Tórtimer hasta que te salgan.

- **Martillo de goma:** sirve para pegar a tus amigos y vecinos con él. Cuesta 10 medallas.
- **Hacha de plata:** dura más que el hacha normal. Además, cuando talas árboles con el hacha de plata siempre salen tocones con dibujos. Al lado de estos tocones saldrán champiñones. Para ver información detallada, lee "Los tocones especiales y los champiñones". Cuesta 8 medallas.

Insectos

(Nota: todos los precios son en Reciclaje Bártulos)

Objeto	Lugar	Horario	Valor
Mariposa monarca	Todas las flores	8:00 a 16:00	140 bayas
Abeja	Sacudiendo árboles	24 horas	2.500 bayas
Langosta alargada	Suelo	8:00 a 16:00	200 bayas
Langosta migratoria	Suelo	8:00 a 17:00	600 bayas
Langosta	Suelo	8:00 a 17:00	400 bayas
Mantis religiosa	Todas las flores	8:00 a 16:00	430 bayas
Mantis orquídea	Flores blancas	8:00 a 16:00	2.400 bayas
Libélula roja	Cerca de ríos y estanques	16:00 a 17:00	80 bayas
Libélula gigante	Cerca de ríos y estanques	17:00 a 19:00	8.000 bayas
Hormiga	Fruta y nabos podridos en el suelo	24 Horas	80 bayas
Chinche	Troncos de árboles	24 Horas	120 bayas
Grillo común	Suelo	19:00 a 23:00	130 bayas
Grillo campana	Suelo	19:00 a 4:00	430 bayas
Grillo cebollero	Bajo tierra	24 Horas	280 bayas
Insecto palo	Troncos de árboles	17:00 a 19:00	600 bayas
Oruga de bolsón	Moviendo árboles	8:00 a 19:00	300 bayas
Escarabajo violín	Tocones	4:00 a 19:00	260 bayas
Cochinilla de arena	Orilla del mar	24 Horas	200 bayas
Cangrejo ermitaño	Isla tropical	24 Horas	1000 bayas
Pulga	En los vecinos	24 horas	70 bayas
Cochinilla	Golpeando rocas	24 Horas	250 bayas
Mosca	Sobre basura o nabos podridos	24 Horas	60 bayas
Ciempiés doméstico	Golpeando rocas	19:00 a 23:00	250 bayas
Ciempiés	Golpeando rocas	16:00 a 23:00	300 bayas





Próximo número

Sale el **31** de Octubre

¡CONOCE TODO DE SKYLANDERS SWAP FORCE!

El ataque de los Skylanders

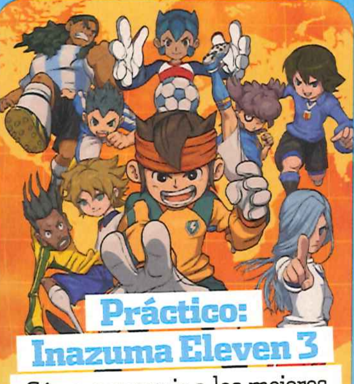
- Análisis a fondo de la nueva entrega de Skylanders.
- Todas las figuras al detalle, habilidades y poderes.

Y ADEMÁS TODO ESTO...



Batman Arkham Origins

El señor de la noche bate sus alas en Wii U y 3DS y nosotros te contamos todos los detalles



Práctico: Inazuma Eleven 3

Cómo conseguir a los mejores jugadores. Te resolvemos todas las dudas en un consultorio especial



Pokémon X Pokemon Y

¡¡Estrategias y secretos!!

NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

REDACCIÓN

Director
Juan Carlos García Díaz

Director de Arte
Abel Vaquero

Subirector de Arte
Augusto Varela de la Fuente

Redactor Jefe
Rubén Guzmán

Han colaborado en este número
Roberto J.R. Anderson, Samuel González, Nacho Bartolomé, Laura Gómez, Borja Abadie, Emilio García, Alejandro Oramás, Rafael Aznar, Jorge Puyol, Gustavo Acero

C/Santiago de Compostela, 94 - 2ª planta
28035 Madrid
Tel. 902 111 315 . Fax: 902 120 448
revistaoficialnintendo@axelspringer.es

Edita AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

axel springer

Director General
Manuel del Campo

Director del Área de Juegos
Javier Abad

Directora Financiera y de Desarrollo de Negocio
Úrsula Soto

Directora de Operaciones
Virginia Cabezón

Director de Desarrollo Digital
Miguel Castillo

Márketing
Marina Roch

Fotografía
Asimétrica

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

Director Comercial
Javier Matallana

Jefa de Servicios Comerciales
Jessica Jaime M.

Equipo Comercial
Monica Marín, Noemí Rodríguez, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan, Sergio Calvo

C/Santiago de Compostela, 94 - 28035 Madrid
Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632

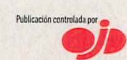
Suscripciones
Telf. 902 540 777
Fax: 902 540 111

Distribución España
S.G.E.L.
Tel. 916 576 900

Transporte BOYACA. Tel. 917 478 800
Imprime RIVADENEYRA, S.A.
Tel. 916 833 311. Getafe (Madrid)
Depósito Legal: M-36689-1992



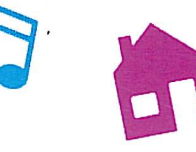




Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.







Todo sobre el juego en la página 4 de la revista

¡Lánzate a probar la experiencia de un karaoke japonés!

¡CANTA 24 HORAS* GRATIS!

Este es tu código, personal e intransferible, para disfrutar *24 horas continuadas de Wii Karaoke U.





Antes de utilizar este código de descarga:

- El programa Wii Karaoke U debe haberse descargado con antelación de la tienda Nintendo eShop; la descarga del programa es gratuita.
- Adicionalmente en la tienda eShop está disponible un ticket para disfrutar de una hora gratuita de prueba. Este ticket debe ser utilizado antes de comprar nuevos ticket o de utilizar el ticket de 24 horas continuadas que te regalamos en la revista, en caso contrario perderás el tiempo que quede de esa primera hora gratuita de prueba que te ofrece Nintendo.
- El periodo de prueba y los tickets de tiempo se activan al canjear el código de descarga en Nintendo eShop, empezando a computarse el periodo de uso en ese momento.

Cómo utilizar este código de descarga:



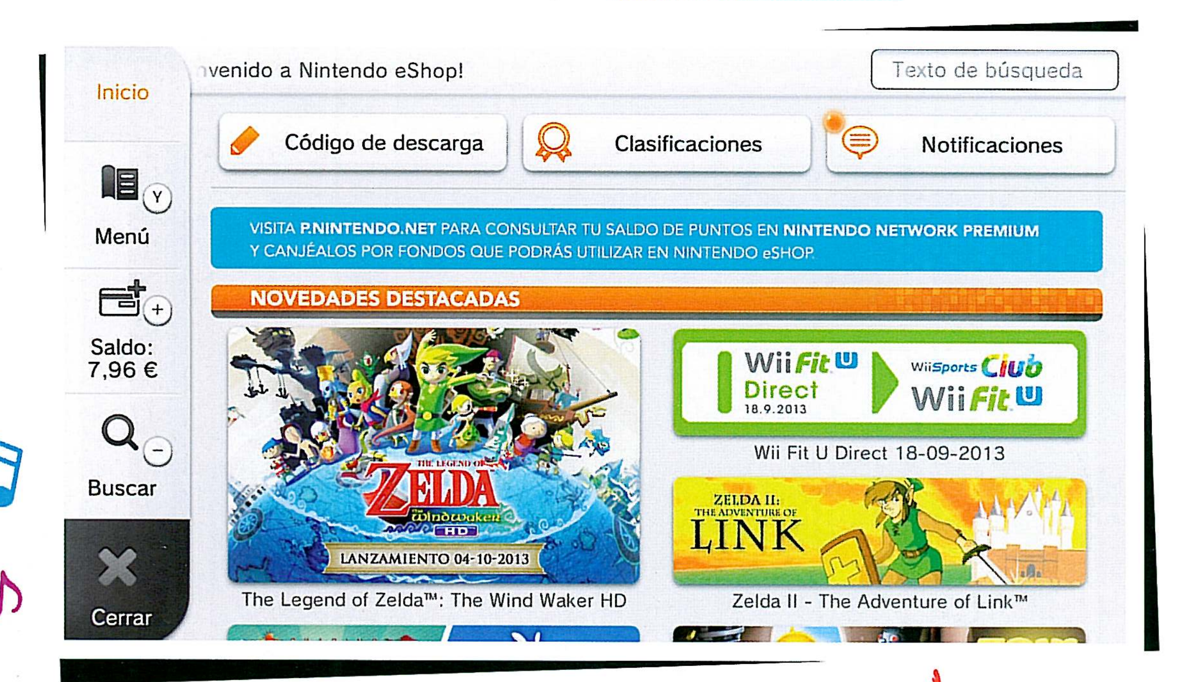
1 Comprueba que la consola Wii U esté conectada a Internet y que disponga de la última actualización disponible para la consola.



2 Accede al menú de Wii U o al menú HOME y selecciona eShop para entrar en Nintendo eShop. Una vez allí, selecciona CÓDIGO DE DESCARGA.

3 Introduce el código de descarga que aparece en esta página y sigue las instrucciones que aparecen en pantalla.

Si deseas obtener más información, visita atencion-al-cliente-wiiu.nintendo.es



Bases

El código de descarga gratuita de Wii Karaoke U es válido para su activación entre el 4 de octubre a las 10.00h. y el 4 de noviembre a las 23.59h. Pasado este plazo, el código no es válido y no podrá redimirse.

El periodo de prueba se activa al canjear el código de descarga en Nintendo eShop.

El código es canjeable únicamente a través de la e-Shop de WiiU. Disponible exclusivamente en los países donde es posible acceder a la versión completa de Nintendo eShop (excepto Sudáfrica y Rusia).

Una vez activado el código se obtienen 24 horas continuadas de juego (por ejemplo si lo activas hoy a las 19.00h podrás jugar hasta mañana a las 18.59h).

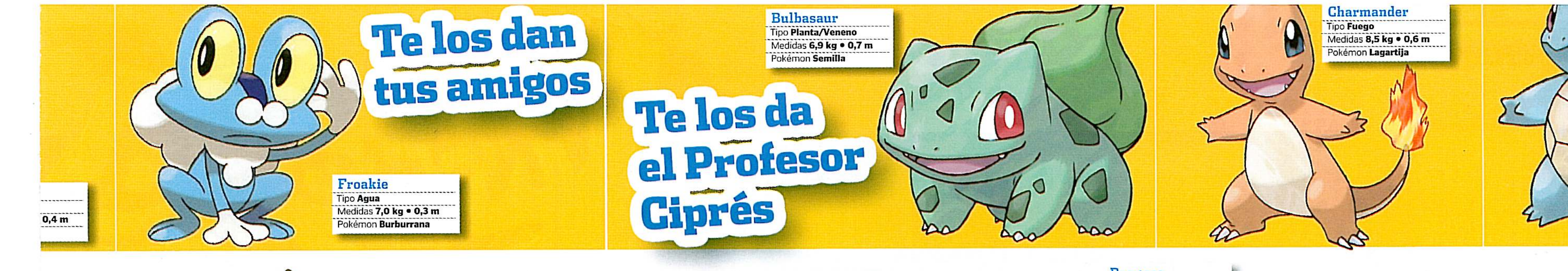
Válido exclusivamente para consolas WiiU con conexión a internet.

Este código no es canjeable por dinero ni por ningún otro juego.

En caso de error en la activación del código, comprueba que estás dentro del plazo de activación válido (del 4 de octubre al 4 de noviembre de 2013). Si aún así persiste el error, ponte en contacto con el servicio de atención al cliente de Nintendo en el Teléfono 902 11 70 45 o visita la página atencion-al-cliente-wiiu.nintendo.es


Te los dan tus amigos
Froakie
Tipo Agua
Medidas 7,0 kg • 0,3 m
Pokémon Burburrana
Te los da el Profesor Ciprés
Bulbasaur
Tipo Planta/Veneno
Medidas 6,9 kg • 0,7 m
Pokémon Semilla
Charmander
Tipo Fuego
Medidas 8,5 kg • 0,6 m
Pokémon Lagartija
Squirtle
Tipo Agua
Medidas 9,0 kg • 0,5 m
Pokémon Tortuguita
Bunnelby
Tipo Normal
Medidas 5,0 kg • 0,4 m
Pokémon Excavador
Charizard
Tipo Fuego/Volador
Medidas 90,5 kg • 1,7 m
Pokémon Llama
Clauncher
Tipo Agua
Medidas 8,3 kg • 0,5 m
Pokémon Proyectagua
Pangoro
Tipo Lucha/Siniestro
Medidas 136,0 kg • 2,1 m
Pokémon Rostro Fiero
Dedenne
Tipo Eléctrico/Hada
Medidas 2,2 kg • 0,2 m
Pokémon Antenas
Furfrou
Tipo Normal
Medidas 28,0 kg • 1,2 m
Pokémon Caniche
Garchomp
Tipo Dragón/Tierra
Medidas 95,0 kg • 1,9 m
Pokémon Mach
Gogoat
Tipo Planta
Medidas 91,0 kg • 1,7 m
Pokémon Montura
Helioptile
Tipo Eléctrico/Normal
Medidas 6,0 kg • 0,5 m
Pokémon Generador
ega-Venusaur
Planta/Veneno
didas 155,5 kg • 2,4 m
kémon Semilla
es
Mega-Mewtwo Y
Tipo Psíquico/Lucha
Medidas 33,0 kg • 1,5 m
Pokémon Genético
Mega-Mewtwo X
Tipo Psíquico/Lucha
Medidas 127,0 kg • 2,3 m
Pokémon Genético
Mega-Mawile
Tipo Acero/Hada
Medidas 23,5 kg • 1,0 m
Pokémon Tramposo
Mega-Lucario
Tipo Lucha/Acero
Medidas 57,5 kg • 1,3 m
Pokémon Aura
Mega-Charizard
Tipo Fuego/Volador
Medidas 110,0 kg • 1,7 m
Pokémon Llama
Mega-Blaziken
Tipo Fuego/Lucha
Medidas 52,0 kg • 1,9 m
Pokémon Llameante
Mega-Blastoise
Tipo Agua
Medidas 101,1 kg • 1,6 m
Pokémon Marisco
Mega-Ampharos
Tipo Eléctrico/Dragón
Medidas 61,5 kg • 1,4 m
Pokémon Luz
Mega-Absol
Tipo Siniestro
Medidas 49,0 kg • 1,2 m
Pokémon Catástrofe
kémon Y
Revista Oficial Nintendo
Nintendo
Spewpa
Tipo Bicho
Medidas 8,4 kg • 0,3 m
Pokémon Tirascamas
Spritzee
Tipo Hada
Medidas 0,5 kg • 0,2 m
Pokémon Aroma
Venusaur
Tipo Planta/Veneno
Medidas 100,0 kg • 2,0 m
Pokémon Semilla
Vivillon
Tipo Bicho/Volador
Medidas 17,0 kg • 1,2 m
Pokémon Escamaposa
Yveltal
Tipo Siniestro/Volador
Medidas 203,0 kg • 5,8 m
Pokémon Destrucción
Trovato
Entrenador. Su objetivo: ser el primero en completar
Violeta
Líder de Gimnasio en Ciudad Novarte Apasionada de
Lem
Líder de Gimnasio. Apasionado por la ciencia.
Lino
Líder de Gimnasio. Especialista en deportes, sobre todo ciclismo y escalada.
Melia
Equipo científico del Team Flare.
Caléndula
Equipo científico del Team Flare.
Begonia
Equipo científico del Team Flare.
Amapola
Equipo científico del Team Flare.
Xero
Equipo científico del Team Flare.
Xana
Entrenadora. Enérgica e impaciente por realizar

Te los dan tus amigos



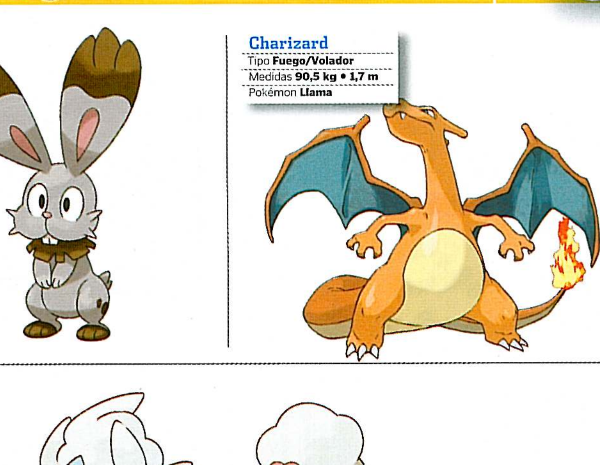
Froakie
Tipo **Agua**
Medidas **7,0 kg • 0,3 m**
Pokémon **Burburrana**

Te los da el Profesor Ciprés

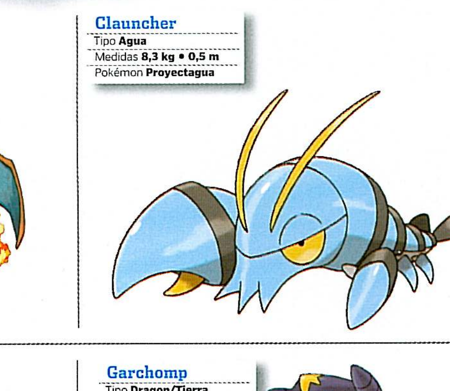
Bulbasaur
Tipo **Planta/Veneno**
Medidas **6,9 kg • 0,7 m**
Pokémon **Semilla**

Charmander
Tipo **Fuego**
Medidas **8,5 kg • 0,6 m**
Pokémon **Lagartija**

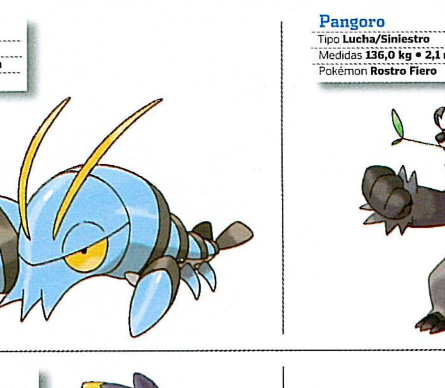
Squirtle
Tipo **Agua**
Medidas **9,0 kg • 0,5 m**
Pokémon **Tortuguita**



Bunnelby
Tipo **Normal**
Medidas **5,0 kg • 0,4 m**
Pokémon **Excavador**



Charizard
Tipo **Fuego/Volador**
Medidas **90,5 kg • 1,7 m**
Pokémon **Llama**



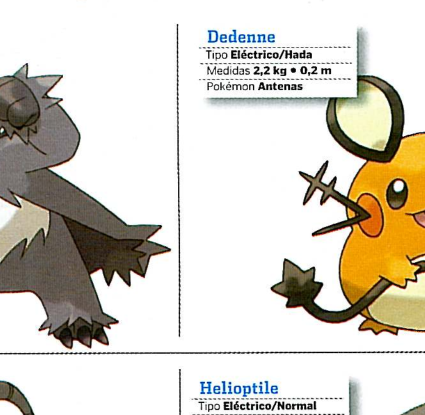
Clauncher
Tipo **Agua**
Medidas **8,3 kg • 0,5 m**
Pokémon **Proyectagua**



Pangoro
Tipo **Lucha/Siniestro**
Medidas **136,0 kg • 2,1 m**
Pokémon **Rostro Fiero**



Dedenne
Tipo **Eléctrico/Hada**
Medidas **2,2 kg • 0,2 m**
Pokémon **Antenas**



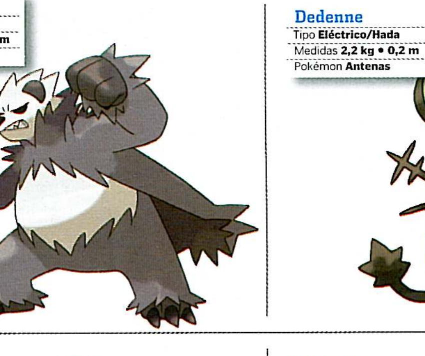
Furfrou
Tipo **Normal**
Medidas **28,0 kg • 1,2 m**
Pokémon **Caniche**



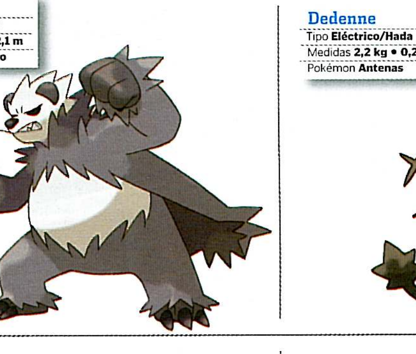
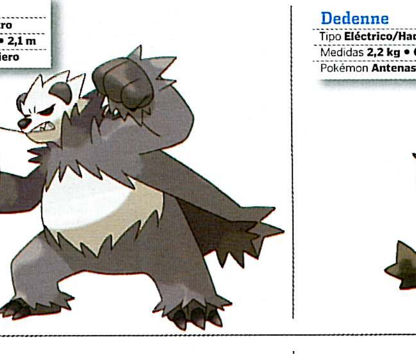
Garchomp
Tipo **Dragón/Tierra**
Medidas **95,0 kg • 1,9 m**
Pokémon **Mach**



Gogoat
Tipo **Planta**
Medidas **91,0 kg • 1,7 m**
Pokémon **Montura**



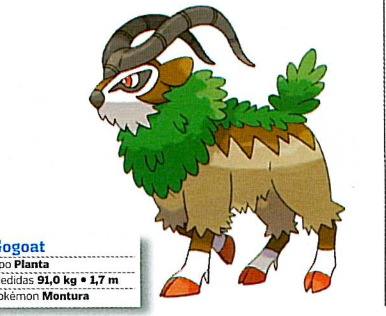
Helioptile
Tipo **Eléctrico/Normal**
Medidas **6,0 kg • 0,5 m**
Pokémon **Generador**






Mega-Venusaur
Tipo **Planta/Veneno**
Medidas **155,5 kg • 2,4 m**
Pokémon **Semilla**



Mega-Mewtwo Y
Tipo **Psíquico/Lucha**
Medidas **33,0 kg • 1,5 m**
Pokémon **Genético**



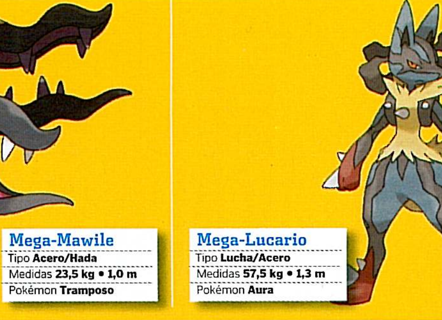
Mega-Mewtwo X
Tipo **Psíquico/Lucha**
Medidas **127,0 kg • 2,3 m**
Pokémon **Genético**



Mega-Mawile
Tipo **Acero/Hada**
Medidas **23,5 kg • 1,0 m**
Pokémon **Tramposo**



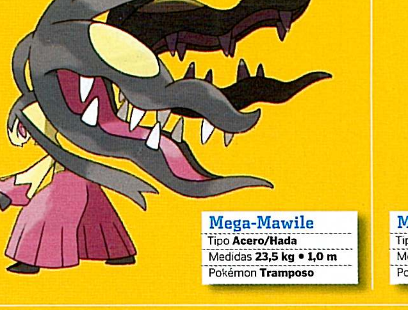
Mega-Lucario
Tipo **Lucha/Acero**
Medidas **57,5 kg • 1,3 m**
Pokémon **Aura**



Mega-Charizard
Tipo **Fuego/Volador**
Medidas **110,0 kg • 1,7 m**
Pokémon **Llama**



Mega-Blaziken
Tipo **Fuego/Lucha**
Medidas **52,0 kg • 1,9 m**
Pokémon **Llameante**



Mega-Blastoise
Tipo **Agua**
Medidas **101,1 kg • 1,6 m**
Pokémon **Marisco**



Mega-Ampharos
Tipo **Eléctrico/Dragón**
Medidas **61,5 kg • 1,4 m**
Pokémon **Luz**



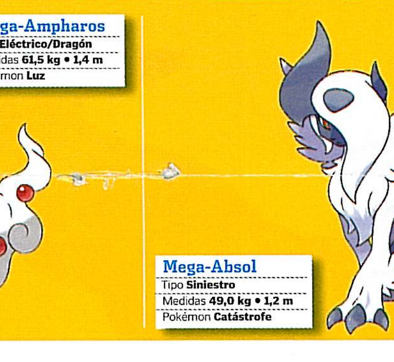
Mega-Absol
Tipo **Siniestro**
Medidas **49,0 kg • 1,2 m**
Pokémon **Catástrofe**



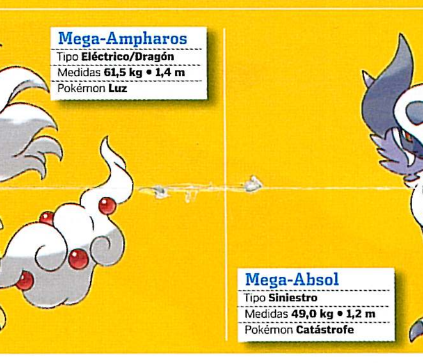



Revista Oficial Nintendo

Nintendo



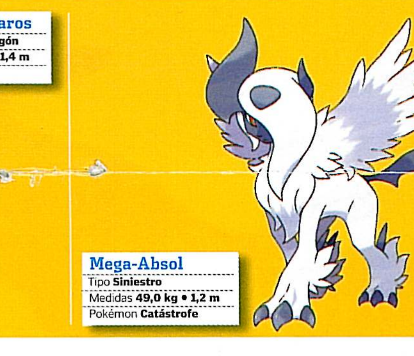
Spewpa
Tipo **Bicho**
Medidas **8,4 kg • 0,3 m**
Pokémon **Tiraescamas**



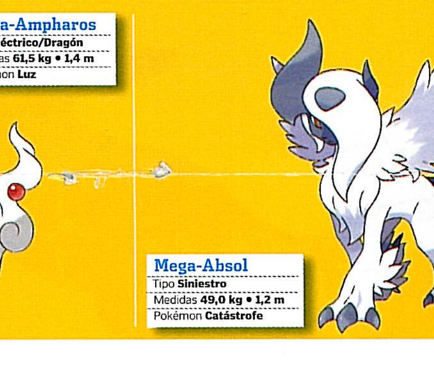
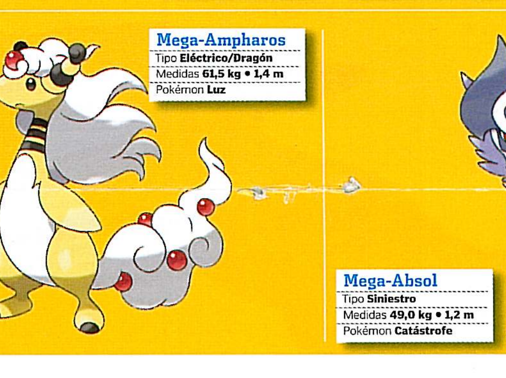
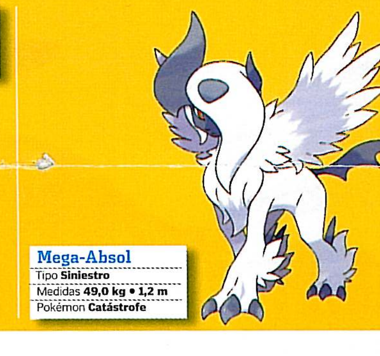
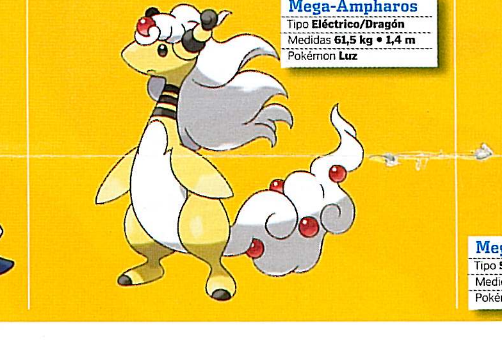
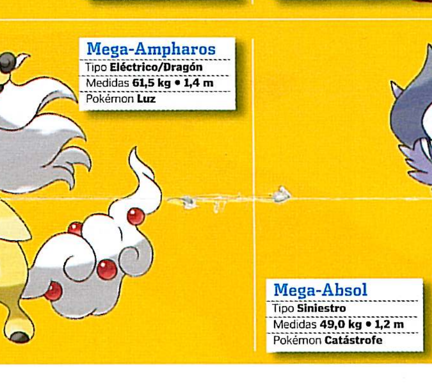
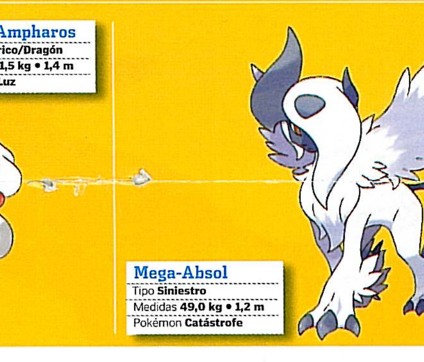
Spritzee
Tipo **Hada**
Medidas **0,5 kg • 0,2 m**
Pokémon **Aroma**



Venusaur
Tipo **Planta/Veneno**
Medidas **100,0 kg • 2,0 m**
Pokémon **Semilla**

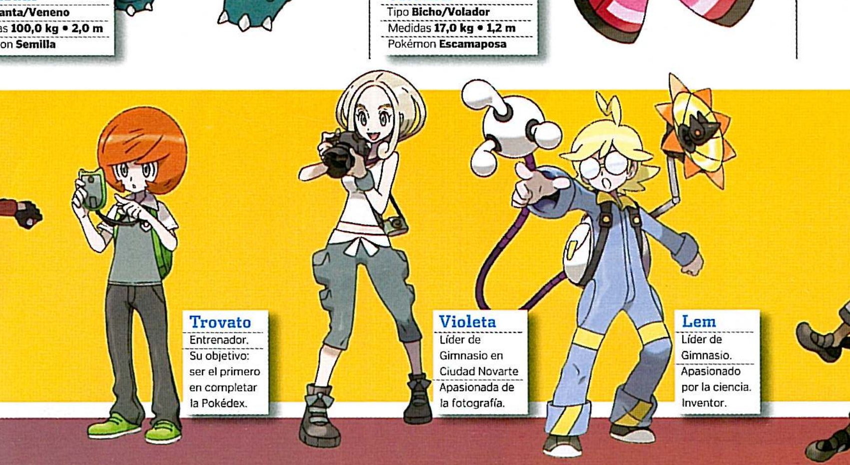


Vivillon
Tipo **Bicho/Volador**
Medidas **17,0 kg • 1,2 m**
Pokémon **Escamaposa**



Yveltal
Tipo **Siniestro/Volador**
Medidas **203,0 kg • 5,8 m**
Pokémon **Destrucción**

Trovato
Entrenador. Su objetivo: ser el primero en completar la Pokédex.

Violeta
Líder de Gimnasio en Ciudad Novarte. Apasionada de la fotografía.

Lem
Líder de Gimnasio. Apasionado por la ciencia. Inventor.

Lino
Líder de Gimnasio. Especialista en deportes, sobre todo ciclismo y escalada.

Melia
Equipo científico del Team Flare.

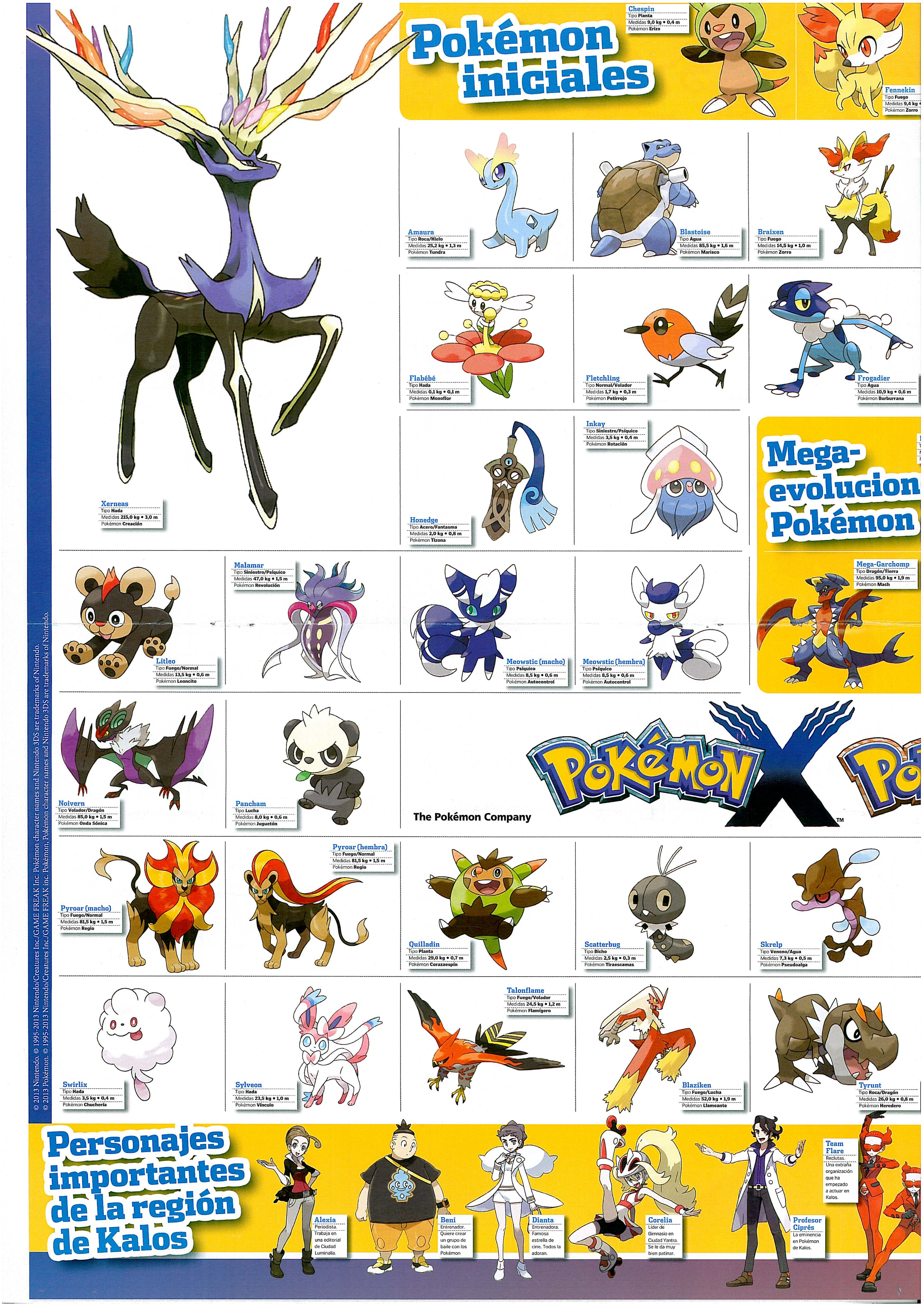
Caléndula
Equipo científico del Team Flare.

Begonia
Equipo científico del Team Flare.

Amapola
Equipo científico del Team Flare.

Xero
Equipo científico del Team Flare.

Xana
Entrenadora. Enérgica e impaciente por realizar sus sueños.


Pokémon iniciales
Chespin
Tipo Planta
Medidas 9,0 kg • 0,4 m
Pokémon Erizo
Fennekin
Tipo Fuego
Medidas 9,4 kg
Pokémon Zorro
Xerneas
Tipo Hada
Medidas 215,0 kg • 3,0 m
Pokémon Creación
Amaura
Tipo Roca/Hielo
Medidas 25,2 kg • 1,3 m
Pokémon Tundra
Blastoise
Tipo Agua
Medidas 85,5 kg • 1,6 m
Pokémon Marisco
Braixen
Tipo Fuego
Medidas 14,5 kg • 1,0 m
Pokémon Zorro
Flabébé
Tipo Hada
Medidas 0,1 kg • 0,1 m
Pokémon Monoflor
Fletchling
Tipo Normal/Volador
Medidas 1,7 kg • 0,3 m
Pokémon Petirrojo
Frogadier
Tipo Agua
Medidas 10,9 kg • 0,6 m
Pokémon Burburrana
Honedge
Tipo Acero/Fantasma
Medidas 2,0 kg • 0,8 m
Pokémon Tizona
Inkay
Tipo Siniestro/Psíquico
Medidas 3,5 kg • 0,4 m
Pokémon Rotación
Mega-evolucion Pokémon
Mega-Garchomp
Tipo Dragón/Tierra
Medidas 95,0 kg • 1,9 m
Pokémon Mach
Litleo
Tipo Fuego/Normal
Medidas 13,5 kg • 0,6 m
Pokémon Leoncito
Malamar
Tipo Siniestro/Psíquico
Medidas 47,0 kg • 1,5 m
Pokémon Revolución
Meowstic (macho)
Tipo Psíquico
Medidas 8,5 kg • 0,6 m
Pokémon Autocontrol
Meowstic (hembra)
Tipo Psíquico
Medidas 8,5 kg • 0,6 m
Pokémon Autocontrol
Noivern
Tipo Volador/Dragón
Medidas 85,0 kg • 1,5 m
Pokémon Onda Sónica
Pancham
Tipo Lucha
Medidas 8,0 kg • 0,6 m
Pokémon Juguetón
Pokémon X™
The Pokémon Company
Pyroar (macho)
Tipo Fuego/Normal
Medidas 81,5 kg • 1,5 m
Pokémon Regio
Pyroar (hembra)
Tipo Fuego/Normal
Medidas 81,5 kg • 1,5 m
Pokémon Regio
Quilladin
Tipo Planta
Medidas 29,0 kg • 0,7 m
Pokémon Corazaespín
Scatterbug
Tipo Bicho
Medidas 2,5 kg • 0,3 m
Pokémon Tiraescamas
Skrelp
Tipo Veneno/Agua
Medidas 7,3 kg • 0,5 m
Pokémon Pseudoalga
Swirlix
Tipo Hada
Medidas 3,5 kg • 0,4 m
Pokémon Chuchería
Sylveon
Tipo Hada
Medidas 23,5 kg • 1,0 m
Pokémon Vínculo
Talonflame
Tipo Fuego/Volador
Medidas 24,5 kg • 1,2 m
Pokémon Flamígero
Blaziken
Tipo Fuego/Lucha
Medidas 52,0 kg • 1,9 m
Pokémon Llameante
Tyrunt
Tipo Roca/Dragón
Medidas 26,0 kg • 0,8 m
Pokémon Heredero
Personajes importantes de la región de Kalos
Alexia
Periodista. Trabaja en una editorial de Ciudad Luminalia.
Beni
Entrenador. Quiere crear un grupo de baile con los Pokémon
Dianta
Entrenadora. Famosa estrella de cine. Todos la adoran.
Corelia
Líder de Gimnasio en Ciudad Yantra. Se le da muy bien patinar.
Profesor Ciprés
La eminencia en Pokémon de Kalos.
Team Flare
Reclutas. Una extraña organización que ha empezado a actuar en Kalos.

Pokémon iniciales

Chespin
Tipo **Planta**
Medidas **9,0 kg • 0,4 m**
Pokémon **Erizo**

Fennekin
Tipo **Fuego**
Medidas **9,4 kg •**
Pokémon **Zorro**

Xerneas
Tipo **Hada**
Medidas **215,0 kg • 3,0 m**
Pokémon **Creación**

Amaura
Tipo **Roca/Hielo**
Medidas **25,2 kg • 1,3 m**
Pokémon **Tundra**

Blastoise
Tipo **Agua**
Medidas **85,5 kg • 1,6 m**
Pokémon **Marisco**

Braixen
Tipo **Fuego**
Medidas **14,5 kg • 1,0 m**
Pokémon **Zorro**

Flabébé
Tipo **Hada**
Medidas **0,1 kg • 0,1 m**
Pokémon **Monoflor**

Fletchling
Tipo **Normal/Volador**
Medidas **1,7 kg • 0,3 m**
Pokémon **Petirrojo**

Frogadier
Tipo **Agua**
Medidas **10,9 kg • 0,6 m**
Pokémon **Burburrana**

Honedge
Tipo **Acero/Fantasma**
Medidas **2,0 kg • 0,8 m**
Pokémon **Tizona**

Inkay
Tipo **Siniestro/Psíquico**
Medidas **3,5 kg • 0,4 m**
Pokémon **Rotación**

Mega-evolucione[s] Pokémon

Mega-Garchomp
Tipo **Dragón/Tierra**
Medidas **95,0 kg • 1,9 m**
Pokémon **Mach**

Litleo
Tipo **Fuego/Normal**
Medidas **13,5 kg • 0,6 m**
Pokémon **Leoncito**

Malamar
Tipo **Siniestro/Psíquico**
Medidas **47,0 kg • 1,5 m**
Pokémon **Revolución**

Meowstic (macho)
Tipo **Psíquico**
Medidas **8,5 kg • 0,6 m**
Pokémon **Autocontrol**

Meowstic (hembra)
Tipo **Psíquico**
Medidas **8,5 kg • 0,6 m**
Pokémon **Autocontrol**

Noivern
Tipo **Volador/Dragón**
Medidas **85,0 kg • 1,5 m**
Pokémon **Onda Sónica**

Pancham
Tipo **Lucha**
Medidas **8,0 kg • 0,6 m**
Pokémon **Juguetón**

The Pokémon Company

POKéMON X™

Pyroar (macho)
Tipo **Fuego/Normal**
Medidas **81,5 kg • 1,5 m**
Pokémon **Regio**

Pyroar (hembra)
Tipo **Fuego/Normal**
Medidas **81,5 kg • 1,5 m**
Pokémon **Regio**

Quilladin
Tipo **Planta**
Medidas **29,0 kg • 0,7 m**
Pokémon **Corazaespín**

Scatterbug
Tipo **Bicho**
Medidas **2,5 kg • 0,3 m**
Pokémon **Tiraescamas**

Skrelp
Tipo **Veneno/Agua**
Medidas **7,3 kg • 0,5 m**
Pokémon **Pseudoalga**

Swirlix
Tipo **Hada**
Medidas **3,5 kg • 0,4 m**
Pokémon **Chuchería**

Sylveon
Tipo **Hada**
Medidas **23,5 kg • 1,0 m**
Pokémon **Vínculo**

Talonflame
Tipo **Fuego/Volador**
Medidas **24,5 kg • 1,2 m**
Pokémon **Flamígero**

Blaziken
Tipo **Fuego/Lucha**
Medidas **52,0 kg • 1,9 m**
Pokémon **Llameante**

Tyrunt
Tipo **Roca/Dragón**
Medidas **26,0 kg • 0,8 m**
Pokémon **Heredero**

Personajes importantes de la región de Kalos

Alexia
Periodista. Trabaja en una editorial de Ciudad

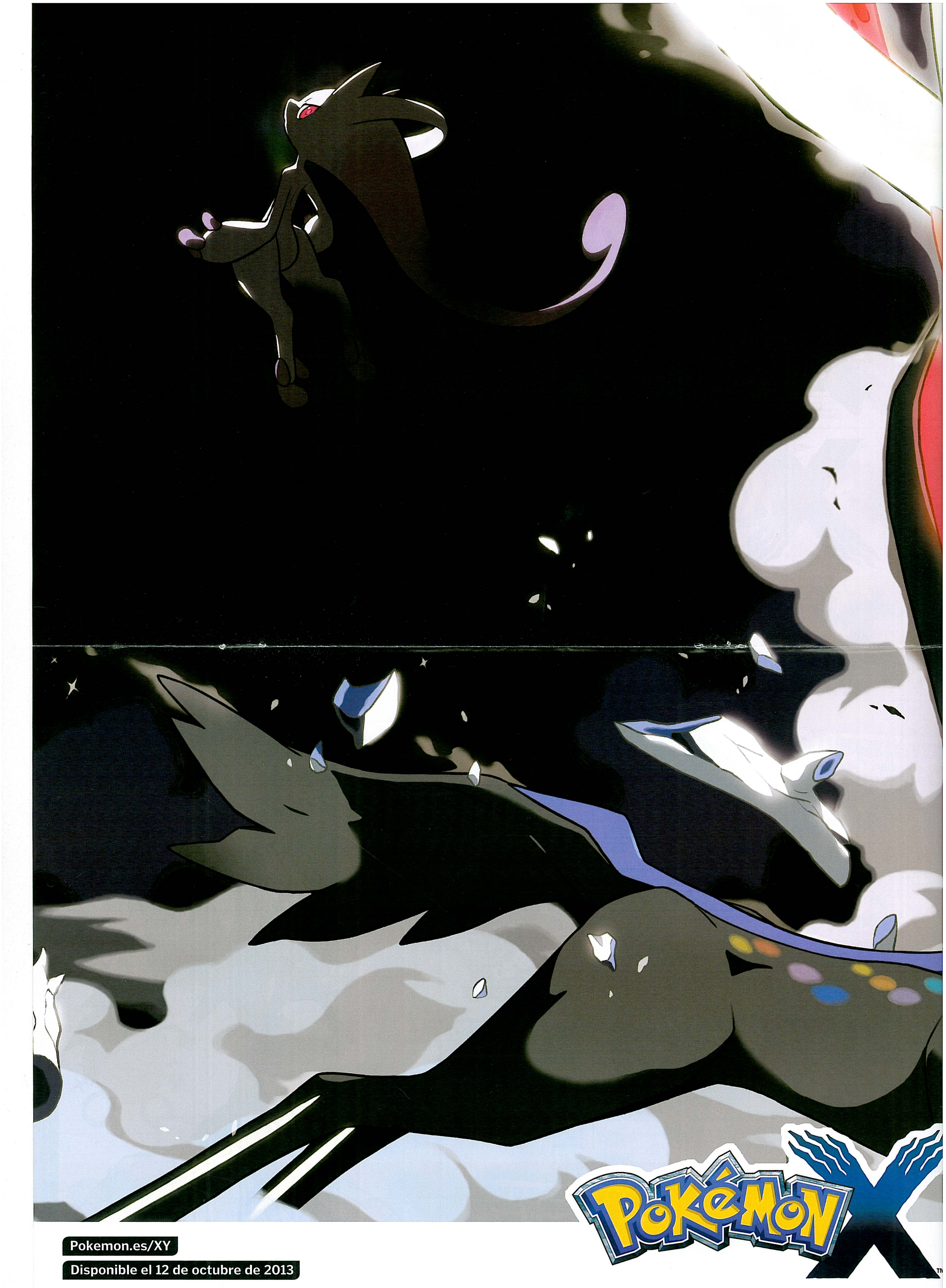
Beni
Entrenador. Quiere crear un grupo de baile con los

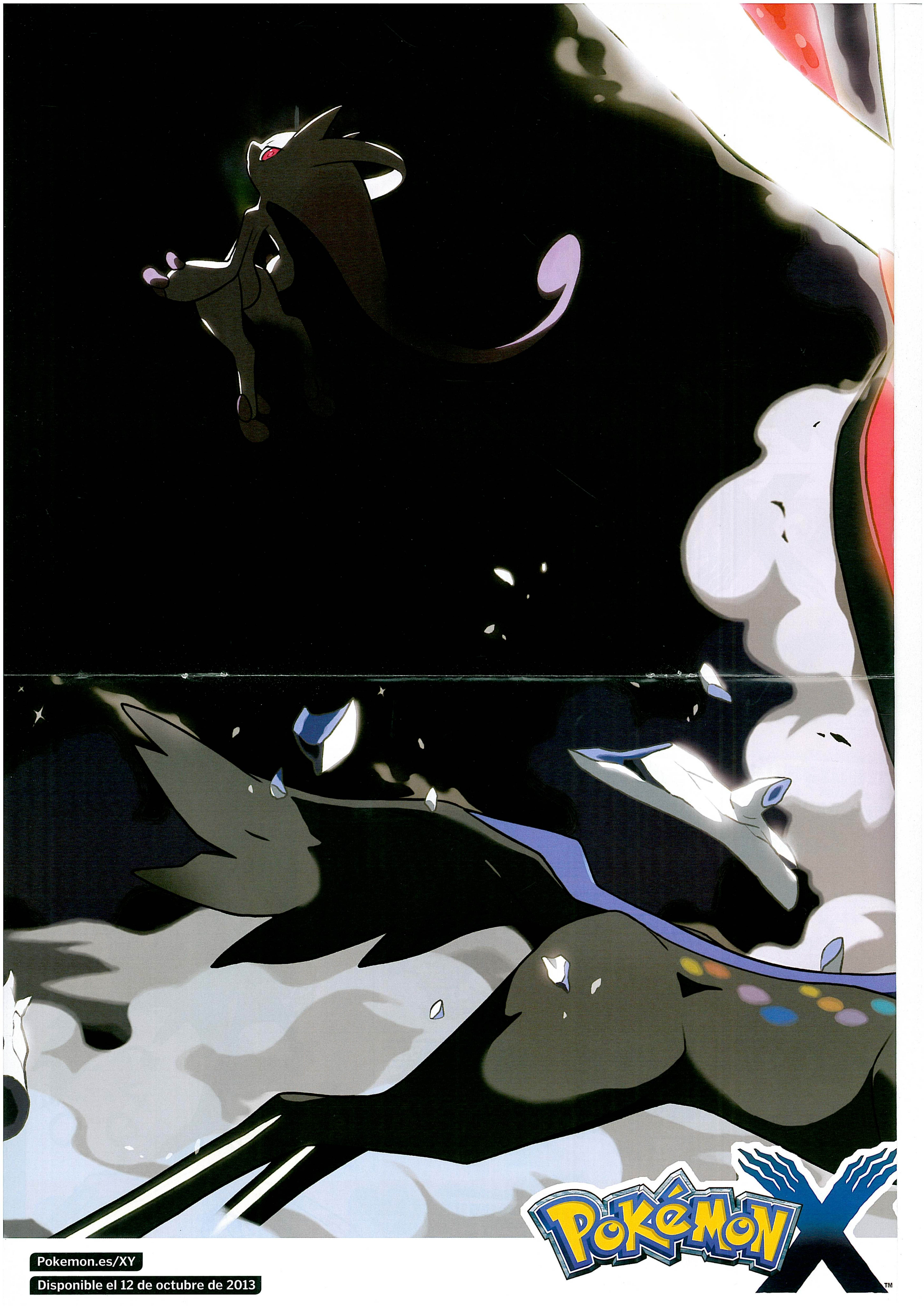
Dianta
Entrenadora. Famosa estrella de cine. Todos la

Corelia
Líder de Gimnasio en Ciudad Yantra. Se le da muy

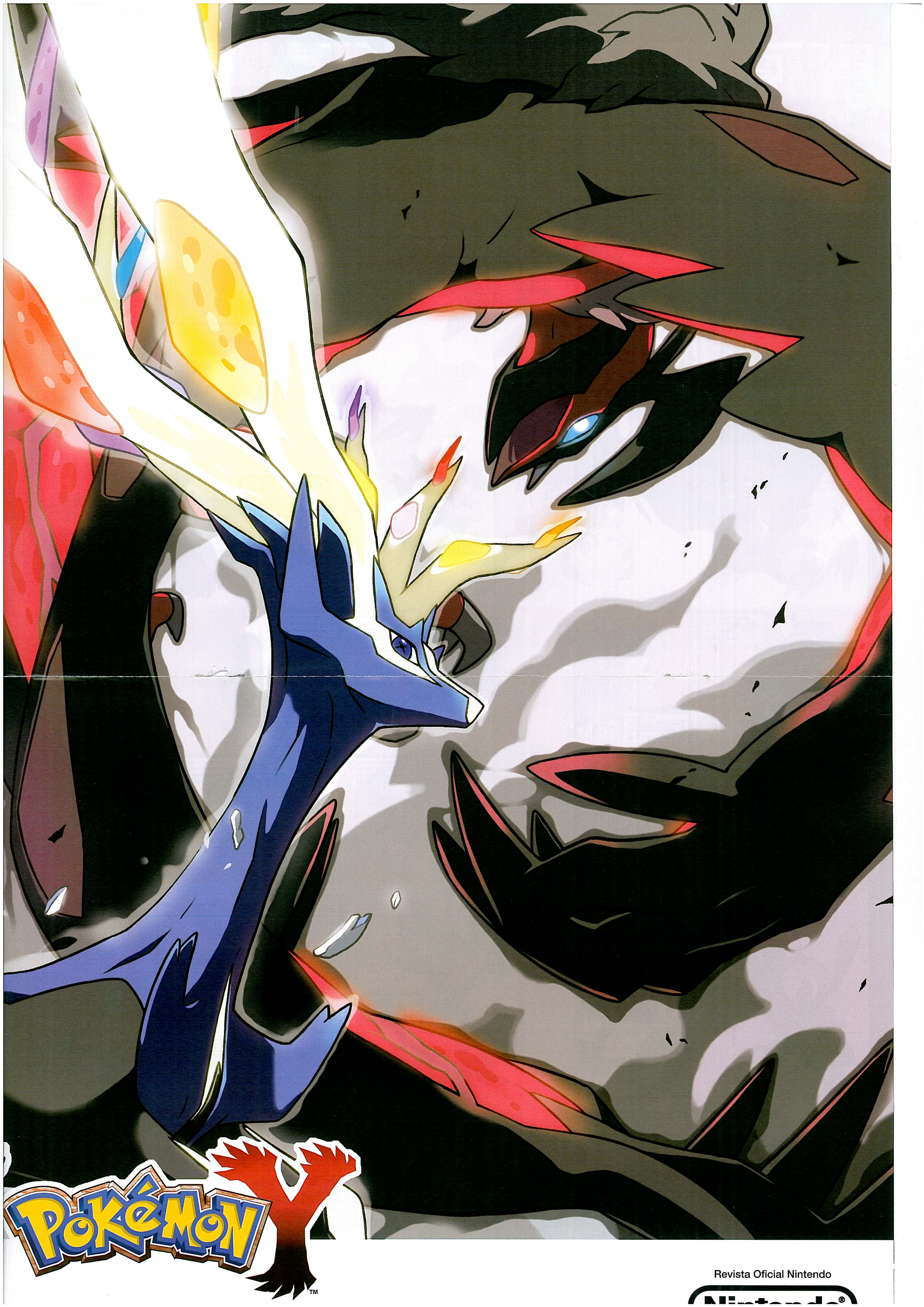
Profesor Ciprés
La eminencia en Pokémon de Kalos.

Team Flare
Reclutas. Una extraña organización que ha empezado a actuar en Kalos.


Pokémon X
Pokemon.es/XY
Disponible el 12 de octubre de 2013
The Pokémon Company
© 2013 Nintendo. © 1995-2013 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK Inc. Pokémon character name
© 2013 Pokémon. © 1995-2013 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. Pokémon, Pokémon char



POKéMON X™
Pokemon.es/XY
Disponible el 12 de octubre de 2013


Pokémon Y™
Revista Oficial Nintendo


Pokémon Y™
Revista Oficial Nintendo
Nintendo®